



DKV Tugas Akhir RD 141558

**PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI KISAH HIDUP TRI RISMAHARINI
UNTUK MASYARAKAT SURABAYA (18-25 TAHUN)**

Yasinta Retno Alifia Indrasandi

3414100103

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK

FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERANCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2018

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI KISAH HIDUP TRI RISMAHARINI UNTUK
MASYARAKAT SURABAYA (18-25 TAHUN)**

TUGAS AKHIR / RD 141558

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-I Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

Yasinta Retno Alifia Indrasandi

NRP.3414100103

Surabaya, 9 Agustus 2018

Periode Wisuda 118 (September 2018)

Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk

Disetujui
Dosen Pembimbing



Ellya Zulakha, ST., M.Sn., Ph.D.

Ir. Baroto Tavlir Indrojarwo, M.Si

NIP. 197510142003122001

NIP : 196409301990021001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Yasinta Retno Alifia Indrasandi

NRP : 3414100103

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI KISAH HIDUP TRI RISMAHARINI UNTUK MASYARAKAT SURABAYA (18-25 TAHUN)”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian–bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 09 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

Dibubuhi materai

Yasinta Retno Alifia Indrasandi

NRP: 3414100103

TUGAS AKHIR - RD1558

**PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI KISAH HIDUP TRI
RISMAHARINI UNTUK MASYARAKAT KOTA
SURABAYA (18-25 TAHUN)**

Mahasiswa:

Yasinta Retno Alifia Indrasandi

3413100103

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur Desain Dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2018

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI KISAH HIDUP TRI RISMABARINI UNTUK MASYARAKAT KOTA SURABAYA (18-25 TAHUN)

Wali Kota Surabaya Tri Rismabharini merupakan walikota yang selalu hangat diperbincangkan hingga saat ini. Risma dinilai berhasil membawa perubahan signifikan terhadap perkembangan Kota Surabaya. Berkat peran-peran Risma, Risma menjadi panutan bagi masyarakat kota Surabaya. Namun, berdasarkan hasil kuisioner, masyarakat kota Surabaya sudah cukup mengetahui prestasi dan peran Bu Risma sebagai walikota Surabaya, dan masyarakat kota Surabaya memiliki keinginan lebih untuk mengetahui sisi lain perjalanan hidup Bu Risma dari kecil hingga sukses menjadi walikota Surabaya.

Kisah Hidup Risma dipercaya memiliki nilai luhur yang dapat memberikan referensi bagi pembaca (Hakim, Penulis Biografi Risma, 2018). Terdapat 9 dari 18 nilai pendidikan karakter menurut DIKNAS yang terkandung dalam kisah hidup Risma. Dibutuhkannya sebuah media yang dapat mengkomunikasikan kisah Risma dengan 9 nilai luhur tersebut membuat komik menjadi media yang tepat untuk mengenalkan kita terhadap sisi lain Risma yang tak banyak diketahui masyarakat. Untuk itu, dirancanglah sebuah komik biografi tentang sisi lain kehidupan Bu Risma sebagai sarana informasi untuk masyarakat Surabaya (18-25 tahun).

Riset cerita dilakukan melalui pengkajian buku biografi, wawancara secara langsung, mencari data dari internet, artikel maupun video yang selanjutnya diolah menjadi jalan cerita sebuah komik dengan cerita-cerita pendek beralur maju. Melalui perancangan Tugas Akhir inilah, komik dapat mengabarkan kepada publik mengenai sisi lain Tri Rismabharini. Komik dipilih selain karena mampu menarik secara visual dalam menuturkan pesan-pesan dan nilai moral yang ingin disampaikan, komik juga mulai diapresiasi di Indonesia dan dipercaya menjadi pilar ekonomi kreatif di Indonesia (Faza Meonk, Ketua Asosiasi Komik Indonesia, 2018).

Kata kunci : Komik, Tri Rismabharini, Walikota, Buku, Indonesia, Nilai Moral

ABSTRACT

**BIOGRAPHICAL COMIC OF TRI RISMAHARINI
FOR SURABAYA CITIZENS (18-25 YEARS OLD)**

The mayor of Tri Rismaharini Surabaya is a constantly discussed mayor until this day. Risma considered managed to bring significant changes to the development of Surabaya. Risma became a role model for the people of Surabaya. However, based on the results of the questionnaire, the people of Surabaya are sufficiently aware of the achievements and roles of Mrs. Risma as the mayor of Surabaya, and the people of Surabaya have more desire to know the other side of the life journey of Mrs. Risma from small to successful become mayor of Surabaya.

Risma Life Story is believed to have a noble value that can provide a reference for the reader (Abdul Hakim, Risma Biography Writer, 2018). There are 9 out of 18 values of character education according to DIKNAS that contained in the life story of Risma. The need of a media that can communicate the story of Risma with noble 9 values that make comics into the right media to introduce us to the other side of Risma is little known to the public. For that, a biography comic book was written about the other side of Bu Risma's life as a means of information for the people of Surabaya (18-25 years).

The research of the story is done through the study of biography books, direct interviews, and secondary research which further processed into a comic story with short stories grooved forward. Through the design of this Final Project, comics can inform the public about the other side of Tri Rismaharini. The comics were chosen in addition to being able to draw visually in telling the messages and moral values to be conveyed, the comic also began to be appreciated in Indonesia and believed to be the pillar of creative economy in Indonesia (Faza Meonk, Chairman of Indonesian Comics Association, 2018).

Keywords: Comics, Tri Rismaharini, Mayor, Book, Indonesia, Moral Value

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah memberikan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Gerak Aktif untuk Usia 18-25 Tahun”. Keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua saya; Ayah Bambang Retnandi, Ibu Iin Indraswati, dan Adik Yumna Almira Indrasandi, atas dukungan moral, finansial dan do'a-do'anya,
2. Kakek Saya, Bambang Nindy Yuwono, yang membantu segenap proses pengerjaan komik saya, dan memberikan doa dan support moral atas kelancaran tugas akhir saya,
3. Kakek saya, Benny Ari Soesanto, dan nenek saya, Sri Koestiah atas doa dan dukungan moral yang diberikan,
4. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi.; selaku dosen pembimbing dan Bapak Denny Indrayana, ST., M.Ds., dan Bapak Rabendra Yudistira Alamin. ST, M.Ds.; selaku dosen penguji, saya ucapkan terima kasih banyak atas bantuan, ilmu, saran, dan masukan yang telah diberikan untuk pengembangan judul Tugas Akhir saya,
5. Bapak Abdul Hakim, selaku penulis buku biografi Tri Rismaharini.
6. Muhammad Fikser, selaku Kabag Humas Pemerintah Kota Surabaya.
7. Muhammad Alhaq, Yoga Elda, dan Muhammad Hidayat selaku junior despro yang telah membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir saya,
8. Sahabat, teman, dan kolega saya lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu proses pengerjaan Tugas Akhir saya, baik secara langsung maupun tidak langsung,

Demikian laporan Tugas Akhir disusun, semoga bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis terbuka atas saran, masukan, dan kritik apabila ditemukan kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 2 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	7
KATA PENGANTAR	9
DAFTAR ISI.....	12
DAFTAR GAMBAR	17
DAFTAR TABEL.....	20
BAB I	21
PENDAHULUAN	22
1.1 Latar Belakang	22
1.2 Identifikasi Masalah	25
1.3 Rumusan Masalah	25
1.4 Tujuan Perancangan	25
1.5 Manfaat Perancangan	26
1.6 Batasan Masalah	26
1.7 Sistematika Penulisan.....	26
BAB II.....	29
KAJIAN PUSTAKA.....	30
2.1 Komik.....	30
2.2 Jenis Komik.....	31
2.2.1 Berdasarkan Media.....	31
2.2.2 Berdasarkan Genre	32
2.2.3 Kesimpulan	36

2.3	Konsep Pendidikan Karakter.....	36
2.3.1	Pendidikan Karakter Menurut Diknas.....	36
2.3.2	Pendidikan Karakter Yang Terkandung Dalam Risma.....	39
2.4	Ilustrasi	41
2.4.1	Jenis-Jenis Ilustrasi	42
2.4.2	Teori Tentang Panel	46
2.4.3	Teori Tentang Warna	55
2.5	Studi Eksisting.....	58
2.5.1	Biografi Tri Rismaharini.....	58
2.5.2	Biographic Novel: Mahatma Gandhi	59
2.5.3	Novel Grafis Rampokan Jawa.....	61
2.6	Kriteria Desain Komik	65
BAB III METODE PENELITIAN.....		66
3.1	Kajian Pustaka.....	69
3.2	Studi Literatur.....	69
3.3	Artefak Visual	69
3.4	Kuisisioner	70
3.5	Depth Interview	70
3.6	Eksperimental	71
BAB IV		73
HASIL DAN ANALISA DATA.....		74
4.1	Kajian Pustaka.....	74
4.2	Studi Literatur.....	74

4.3	Artefak Visual	75
4.4	Kuisisioner	77
4.5	Depth Interview	78
4.6	Experimental Research.....	85
4.7	User Testing	92
BAB V.....		94
KONSEP DESAIN		95
5.1	Deskripsi Perancangan	95
5.2	Target Audiens	96
5.2.1	Segmentasi Demografis	96
5.2.2	Segmentasi Psikografis	96
5.3	Keyword	96
5.4	Konsep Media.....	97
5.5	Kriteria Desain	98
5.5.1	Konsep Konten Komik.....	98
5.5.2	<i>Sinopsis Plot</i>	99
5.5.3	Layout dan Panelling.....	105
5.5.4	Desain Karakter.....	107
5.5.5	Penyusunan story board & framing.....	124
5.5.6	Pembuatan Sketsa.....	125
5.5.7	Outline/ Inking	126
5.5.8	Konsep Cover.....	128
5.6	Konsep Pengembangan Bisnis	131

5.6.1	Pemasaran Pertama Melalui Playstore	131
5.6.2	Rancangan Skema Pemasaran.....	132
5.6.3	Rancangan Peluncuran Komik Biografi Versi Cetak.....	133
5.6.4	Konsep Bisnis	134
5.6.5	Konsep Perusahaan	136
5.6.6	Konsep Pengembangan Produk.....	136
BAB VI		139
KESIMPULAN DAN SARAN.....		140
6.1	Kesimpulan.....	140
6.2	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA		142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kuisisioner Bu Risma.	17
Gambar 2. 1 Komik Komando Rajawali.	22
Gambar 2. 2 Komik Strip Tahi Lalat.	24
Gambar 2. 3 Komik Conan	25
Gambar 2. 4 Komik Eyeshield 21	26
Gambar 2. 5 Komik Biografi WHO: Steve Jobs.....	26
Gambar 2. 6 Contoh Gambar Ilustrasi Naturalis.....	32
Gambar 2. 7 Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	33
Gambar 2. 8 Contoh Ilustrasi Kartun	33
Gambar 2. 9 Contoh Ilustrasi Karikatur.....	34
Gambar 2. 10 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	34
Gambar 2. 11 Contoh framing berdasarkan sudut pandang kamera	35
Gambar 2. 12 Contoh blocking berdasarkan sudut pandang kamera.....	36
Gambar 2. 13 Contoh - contoh acting pada komik	37
Gambar 2. 14 Contoh - contoh Mise-en-scène.....	37
Gambar 2. 15 Contoh Moment to Moment.....	38
Gambar 2. 16 Contoh Action to Action	38
Gambar 2. 17 Contoh Subject to Subject	39
Gambar 2. 18 Contoh Scene to Scene.....	39
Gambar 2. 19 Contoh Aspect to Aspect.....	40
Gambar 2. 20 Contoh Non Sequitur.....	40

Gambar 2. 21 Contoh alur baca yang benar	41
Gambar 2. 22 Teori Brewster Color Wheel	42
Gambar 2. 23 Buku Biografi Tri Rismaharini	44
Gambar 2. 24 Komik Biografi Mahatma Gandhi.....	45
Gambar 2. 25 Komik Peter Van Dongen: Rampokan Jawa.....	46
Gambar 3. 1 Alur Metode Penelitian	52
Gambar 4. 1 Dokumen foto-foto masa kecil Bu Risma	57
Gambar 4. 2 Dokumen foto-foto kegiatan Bu Risma selama menjadi walikota.....	58
Gambar 4. 3 Kuisisioner peminatan masyarakat terhadap kisah Bu Risma	60
Gambar 4. 4 Depth Interview dengan Abdul Hakim.	62
Gambar 4. 5 Depth Interview dengan John G. Reinhart	66
Gambar 4. 6 Desain Karakter Ayah Risma	67
Gambar 4. 7 Desain Karakter Ibu Risma	68
Gambar 4. 8 Karakter Risma Kecil.	68
Gambar 4. 9 Karakter Risma remaja.....	69
Gambar 4. 10 Dokumen foto masa kecil Bu Risma.....	70
Gambar 5. 1 Keyword	76
Gambar 5. 2 Pembabakan Plot Cerita	79
Gambar 5. 3 Alternatif Panel	82
Gambar 5. 4 Alternatif Panel	82
Gambar 5. 5 Alternatif Panel	83
Gambar 5. 6 Karakter Risma Cilik.....	84
Gambar 5. 7 Karakter Risma Remaja	86

Gambar 5. 8 Karakter Risma Dewasa	88
Gambar 5. 9 Karakter Ayah Risma	90
Gambar 5. 10 Karakter Ibu Risma	92
Gambar 5. 11 Penyusunan Storyboard & Framing	94
Gambar 5. 12 Pembuatan Sketsa.....	94
Gambar 5. 13 Pembuatan Sketsa.....	95
Gambar 5. 14 Komprehensif	96
Gambar 5. 15 Konsep Cover	97
Gambar 5.16 Komik Digital format buku	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Komparasi	48
Tabel 5.1	Kriteria Risma Cilik	85
Tabel 5.2	Kriteria Risma Remaja.....	86
Tabel 5.3	Kriteria Risma Dewasa	88
Tabel 5.4	Kriteria Karakter Ayah Risma	90
Tabel 5.5	Kriteria Ibu Risma.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini merupakan walikota yang selalu hangat diperbincangkan hingga saat ini, pada April 2014 lalu, Risma terpilih menjadi wali kota terbaik dunia untuk bulan Februari versi *Citymayors.com*¹. Risma dipilih karena dinilai berhasil membawa perubahan signifikan terhadap perkembangan Kota Surabaya. Menurut situs itu, sejak menjabat wali kota pada 2010 lalu, Risma terus memperjuangkan pengembangan pelabuhan di Jawa Timur yang sudah tersendat sejak 20 tahun lalu. Sejak Risma menjabat wali kota, pengembangan lalu lintas pelabuhan sudah meningkat hingga 200 persen. Keberhasilan Risma ini merupakan sukses kedua bagi wali kota di Indonesia. Sejak dipimpin Risma, Surabaya kini sudah memiliki beberapa taman dengan tema yang berbeda, seperti Taman Persahabatan, Taman Skate dan BMX, serta Taman Flora.

Selain di bidang lingkungan, *Citymayors.com* juga memuji kepedulian Risma terhadap peningkatan kesejahteraan, pendidikan, dan kesehatan masyarakat miskin di Surabaya. Berkat peran-peran Risma, Risma menjadi panutan bagi masyarakat kota Surabaya. Namun, berdasarkan hasil kuisioner, masyarakat kota Surabaya sudah cukup mengetahui prestasi dan peran Bu Risma sebagai walikota Surabaya, dan masyarakat kota Surabaya memiliki keinginan lebih untuk mengetahui sisi lain perjalanan hidup Bu Risma dari kecil hingga sukses menjadi walikota Surabaya.

¹ <https://nasional.tempo.co/read/556315/risma-terpilih-sebagai-wali-kota-terbaik-dunia>



Gambar 1. 1 Kuisisioner Bu Risma.
Sumber: Yasinta

Sebanyak 91.1% masyarakat tidak mengetahui sisi lain kehidupan Bu Risma selain menjadi walikota Surabaya, dan 84.7% dari mereka tertarik untuk mengikuti perjalanan kehidupan Bu Risma dari kecil hingga sukses menjadi walikota. Bagaimana proses terbentuknya perilaku beliau menjadi seseorang yang sukses melalui didikan, pola asuh, kebiasaan di masa kecil, yang dapat memengaruhi pemikiran dan segala

tindakan hingga pembentukan watak. Hal itu juga diperkuat bahwa keingintahuan masyarakat tentang Bu Risma masih belum terpenuhi dengan baik. Untuk itu, dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan pengetahuan tentang sisi lain kehidupan Bu Risma, diperlukan sebuah media yang dapat mengkomunikasikan cerita biografi Bu Risma.

Komik dipercaya sebagai media yang tepat untuk menceritakan kisah hidup Bu Risma, dan ledakan komik Indonesia saat ini membuktikan bahwa komik memiliki potensi besar untuk menjadi pilar dasar ekonomi kreatif di Indonesia². Lebih dari 100 judul komik Indonesia dirilis mingguan setiap hari sepanjang tahun di berbagai aplikasi komik dan media sosial, kontras dengan 10 tahun yang lalu ketika jumlah komik lokal yang diterbitkan bisa dihitung dengan jari.

Hadirnya sebuah komik biografi dapat mengenalkan kita terhadap siapa yang kita baca pada buku tersebut. Untuk itu, dirancanglah sebuah komik biografi tentang sisi lain kehidupan Bu Risma sebagai sarana informasi untuk masyarakat Surabaya. Pemilihan komik sebagai media informasi bagi masyarakat sebagai salah satu media visual memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam pembangunan karakter.

Kelebihan media komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu, komik biografi dalam perkembangannya juga masih terhitung sedikit di Indonesia. Komik Biografi Kisah Hidup Risma mengandung 9 dari 18 nilai pendidikan karakter yang dianut DIKNAS yang menjadi tolak ukur penyampaian nilai-nilai luhur bagi pembaca.

² <https://www.antaraneews.com/berita/704187/deklarasi-aksi-komik-indonesia-digelar-hari-ini>

1.2 Identifikasi Masalah

Ditinjau dari fenomena yang ada, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tri Rismaharini merupakan walikota Surabaya yang sampai saat ini masih hangat diperbincangkan oleh masyarakat berkat perannya sebagai walikota.
2. Keingintahuan masyarakat tentang sisi lain kehidupan Tri Rismaharini masih belum terpenuhi dengan baik, untuk itu dibutuhkan sebuah media yang dapat mengkomunikasikan kisah hidup Risma. (Abdul Hakim, Penulis Biografi Risma, 2018).
3. Komik merupakan media yang tepat untuk mengkomunikasikan kisah hidup Tri Rismaharini (John G. Reinhart, Komikus The Raid, 2018)

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik biografi yang dapat mengkomunikasikan perjalanan hidup Tri Rismaharini (yang mengandung 9 dari 18 nilai pendidikan karakter menurut DIKNAS) kepada masyarakat Surabaya usia 19-25 tahun?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah komik biografi yang memuat informasi secara visual tentang riwayat hidup seorang Tri Rismaharini dengan informatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami.
2. Merancang sebuah komik biografi tentang Bu Risma sehingga dapat menarik target audience untuk mengenal lebih dalam siapa sosok Bu Risma sebenarnya.
3. Menyampaikan 9 dari 18 nilai – nilai luhur menurut DIKNAS yang terkandung di dalam cerita kehidupan Bu Risma.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Praktis

Bagi masyarakat khususnya generasi muda Indonesia, buku komik ini menjadikan salah satu media yang memberikan referensi kisah kehidupan tokoh yang cukup berpengaruh di Indonesia, khususnya Surabaya.

2. Teoritis

Hasil penelitian dari perancangan dapat dijadikan sebagai rujukan perancangan selanjutnya untuk mengembangkan media alternatif yang memberikan referensi mengenai kisah kehidupan Bu Risma.

1.6 Batasan Masalah

Perjalanan kisah hidup Bu Risma merupakan sebuah bahasan yang cukup panjang, namun karena keterbatasan waktu penelitian dan pengerjaan, penulis mengambil titik berat pada poin-poin berikut:

1. Perancangan komik biografi tidak membahas secara mendetail mengenai masa kepengurusan Bu Risma menjadi walikota.
2. Perancangan komik biografi berfokus kepada nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kisah perjalanan hidup Bu Risma dari lahir hingga sukses menjadi walikota.
3. Komik biografi tidak menampilkan dokumen pribadi (aset foto) milik Tri Rismaharini.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengarah kepada konsep dasar, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang kehidupan Bu Risma yang disusun oleh penulis, minat baca di Indonesia, potensi buku visual di masyarakat, dan media-media biografi Bu Risma yang sudah disajikan sebelumnya melalui media yang berbeda.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai landasan teori dan eksisting dari buku visual. Meneliti aspek-aspek penting dalam perancangan buku visual, seperti studi karakter, alur cerita, komposisi, layout dan hirarki visual.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan definisi judul yang diambil, teknik sampling, jumlah dan sample yang diambil, jenis dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan.

4. BAB IV KONSEP DESAIN

Merupakan konsep yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam komunikasi, perancangan kriteria yang menyusun ini. Dari karakter, lingkungan, warna yang berpengaruh, gaya visual dan kombinasi prosa, serta gambar.

5. BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan implementasi yang langsung diterapkan pada berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dengan tujuan agar produk yang dihasilkan mampu menyelesaikan masalah yang ada.

6. BAB VI PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari hasil perancangan yang telah dilakukan, dan saran untuk perancangan selanjutnya yang merupakan pengembangan dari perancangan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Komik

Menurut Scott McCloud (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.



Gambar 2. 1 Komik Komando Rajawali.

Sumber: <https://bengkulu.antaranews.com/>

2.2 Jenis Komik

2.2.1 Berdasarkan Media

a. Komik Cetak

Komik cetak merupakan komik yang dinikmati secara cetak atau fisik, kelebihan dari komik cetak ialah memiliki bentuk yang nyata, dapat disimpan, dan dapat dikoleksi dalam bentuk fisik. Seain itu, kualitas komik cetak pun seringkali lebih terjaga, karena penerbitnya selektif dalam memilih komikus. Namun, kelemahan dari komik cetak ialah memiliki harga yang cenderung mahal dan tidak praktis, dan seiring berjalannya waktu teknologi yang semakin canggih juga membuat komik online semakin banyak dan mudah untuk di akses. Tak bisa dimungkiri kalau segala konten berbau online saat ini memang lebih mudah diterima oleh orang banyak, apalagi dengan embel embel gratis dibelakangnya.

b. Komik Digital

Komik digital merupakan komik yang dapat dinikmati secara praktis melalui ponsel maupun internet sesuai dengan platform komik yang tersedia. Ada yang bersifat gratis, ada pula yang berbayar. Kim Jun Koo menyatakan bahwa kehadiran komik digital ini adalah untuk mendukung komik cetak. Komik digital muncul dan berkembang pesat di Korea Selatan. Munculnya komik digital ini juga memiliki tujuan untuk menghubungkan kreator dan pencinta komik di seluruh dunia lewat dunia maya. "Komik digital dan komik cetak itu saling bersinergi," katanya.

1. Komik Digital Format Buku

Komik digital format buku adalah komik digital yang dinikmati sama seperti sensasi membaca buku cetak, format halamannya bolak balik

seperti buku cetak, namun bedanya buku ini dinikmati secara digital dengan teknik slide, biasanya komik ini diunduh menggunakan aplikasi tertentu.

2. Komik Digital Format Scroll

Komik digital format scroll adalah komik yang dinikmati dengan format ke bawah, saat ini komik digital format scroll adalah komik yang paling populer seperti pada platform komik pada umumnya, Webtoon, Ciayo, dan lainnya.

2.2.2 Berdasarkan Genre

a. Komik Strip



Gambar 2. 2 Komik Strip Tahi Lalat.

Sumber: <http://komikzag.blogspot.com/2017/03/kumpulan-komik-tahilalats.html>

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Akan tetapi jika dilihat dari segi isinya komik ini telah mengungkapkan gagasan isi yang utuh. Karena gambarnya yang hanya sedikit sehingga gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, biasanya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa-peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Komik strip biasanya sering ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah Bobo.

b. Komik Buku



Gambar 2. 3 Komik Conan

Sumber: <https://komikfox.web.id/detective-conan-966-sandi-scytale/>

Komik buku merupakan jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berbentuk seri dan satu judul buku komik sering muncul berpoluh seri dan

seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.

c. Komik Humor dan Petualangan



Gambar 2. 4 Komik Eyeshield 21

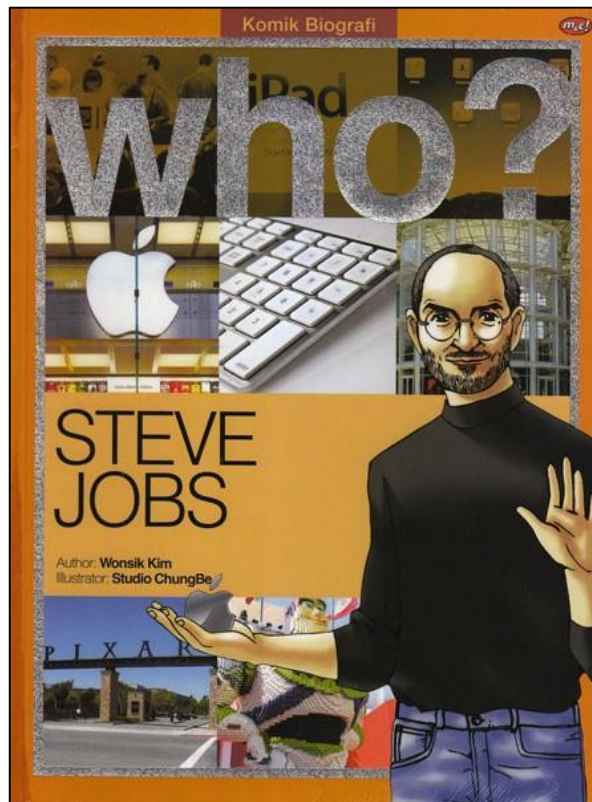
Sumber: <http://napiele.blogspot.com/2016/03/eyeshield-21-chapter-15.html>

Komik humor dan petualangan ini merupakan komik yang paling banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor merupakan komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa ketika pembaca sedang menikmati komik tersebut. Aspek humoris tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara baik melalui gambar maupun melalui kata-kata. Sedangkan komik petualangan

ialah komik isi ceritanya berupa petualangan dalam seperti pencarian, pembelaan, perjuangan perkelahian atau pun aksi yang lain yang termasuk jenis petualangan.

Biasanya komik ini menceritakan dua kelompok tokoh yaitu protagonis dan antagonis. Kelompok protagonis merupakan kelompok yang baik dan antagonis merupakan kelompok yang jahat. Biasanya antar kedua kelompok tersebut memperebutkan sesuatu atau pun mempertahankan sesuatu dan biasanya cerita dalam komik jenis ini selalu berakhir dengan kelompok protagonislah yang memenangkan cerita walaupun pada awalnya kelompok protagonis inilah yang memiliki banyak kesulitan.

d. Komik Biografi



Gambar 2. 5 Komik Biografi WHO: Steve Jobs

Sumber: <http://www.tuhor.com/biografi/386-komik-biografi-who-steve-jobs.html>

Komik biografi biasanya menceritakan kisah kehidupan seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan, komik ilmiah biasanya berisi campuran antara komik dan arasi. Contoh komik yang berisi campuran dari komik dan narasi antara lain penemuan listrik, penemuan lampu, penemuan telepon dan lain sebagainya.

2.2.3 Kesimpulan

1. Berdasarkan formatnya, penulis menentukan komik secara digital dengan format buku cetak, agar sensasi membaca secara manual tetap terasa.
2. Berdasarkan genre, penulis menentukan komik dengan genre biografi, karena mayoritas menceritakan kisah perjalanan hidup Tri Rismaharini dari kecil hingga sukses menjadi walikota.

2.3 Konsep Pendidikan Karakter

2.3.1 Pendidikan Karakter Menurut Diknas

Ada 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya. 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Diknas adalah:

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja Keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tanah Air

Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

12. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat/Komunikatif

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

14. Cinta Damai

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

15. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

2.3.2 Pendidikan Karakter Yang Terkandung Dalam Risma

Dari 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas tersebut, terdapat 9 nilai-nilai yang terkandung dalam kisah hidup Tri Rismaharini, diantaranya adalah:

1. Religius

Sikap dan perilaku Risma yang patuh dalam melaksanakan ajaran Agama yang diyakininya serta mempunyai jiwa Toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan juga selalu melibatkan Allah SWT (berdoa dan beribadah) dalam segala keputusan dalam hidupnya.

Contoh: menuju pemilihan walikota, Risma bimbang untuk menerima tawaran menjadi walikota, ia berdoa dan berkomunikasi dengan sang pencipta.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan Risma sebagai manusia yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan. Perilaku jujur Risma yang sudah ditanamkan sejak kecil oleh orang tua tetap dipertahankan hingga dewasa, dalam masa menjabatnya pula.

Contoh: saat teman-teman Risma membagi bocoran soal dari kelas sebelah, Risma memilih untuk tidak menggunakan bocoran tersebut karena masih mengatasnamakan kejujuran.

3. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib Risma dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Contoh: saat Risma menjabat menjadi walikota, ia selalu siaga setiap pagi dan selalu tepat waktu, bahkan sebelum para pasukan kuning datang, Risma sudah tiba.

4. Tanggung jawab

Sikap dan perilaku Risma untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Contoh: di saat-saat susah Risma dan ia sempat menyerah untuk menjadi walikota sebelum masa jabatannya berakhir, ia tetap bertanggung jawab untuk melanjutkan tugas dan amanahnya, bahkan ia terpilih untuk menjadi walikota pada periode kedua.

5. Kerja keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku Risma yang tidak pernah menyerah untuk meraih sesuatu yang ia inginkan.

Contoh: saat Risma ingin sekali mengoleksi sepeda, ia bekerja keras dengan membantu orang tua menjaga dan mengelola toko.

6. Kreatif

Tindakan dalam berpikir dan melakukan sesuatu untuk mencoba hal-hal baru dari sesuatu yang telah ia miliki.

Contoh: saat Risma sekolah, ia mencoba berbagai macam kegiatan seperti menari, lari, hingga ia pada puncak prestasinya.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku Risma yang tidak menggantungkan diri pada orang lain dalam menyelesaikan tugas – tugas dan urusannya.

Contoh: Risma bisa menghasilkan uang sendiri saat ia berkuliah, sehingga ia tidak perlu meminta uang saku dari orang tua, dan ia bisa menyelesaikan sarjana hingga magister-nya dengan sukses.

8. Peduli terhadap lingkungan

Sikap dan tindakan Risma yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam dan sekitarnya, dan membuat perubahan untuk lingkungan yang lebih baik.

Contoh: Risma selama menjadi walikota selalu mengupayakan dan meminimalisir penggunaan birokrasi yang bersifat menghamburkan kertas, dan menciptakan pergerakan baru berupa e-procurement yang mempermudah masyarakat.

9. Peduli terhadap sosial

Sikap dan tindakan Risma yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

Contoh: sifat Risma yang selalu membantu orang lain sudah tertanam sejak kecil saat ia hidup bersama anak panti asuhan terbawa hingga dewasa ketika ia menjabat menjadi walikota, yang selalu memperhatikan keluhan rakyatnya.

2.4 Ilustrasi

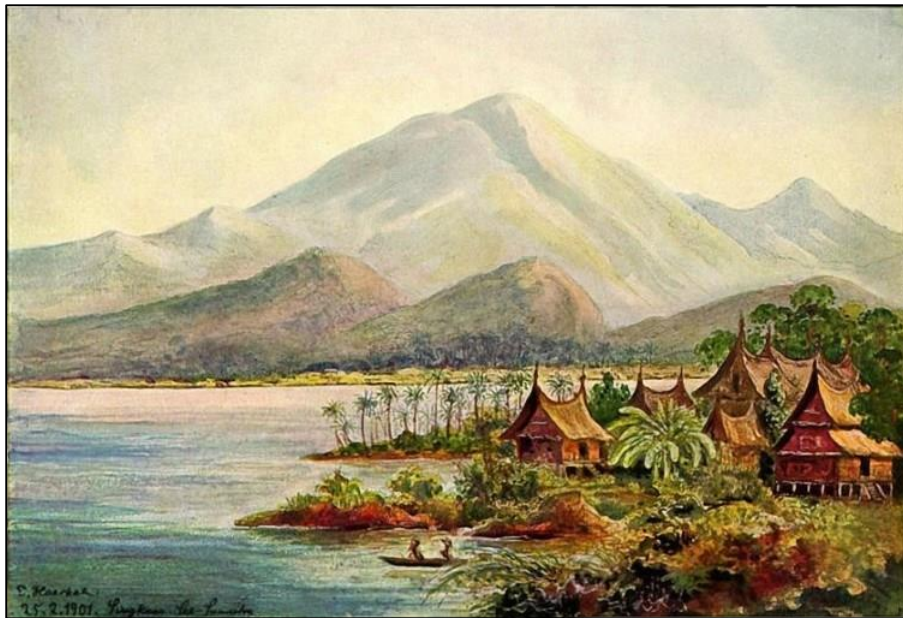
Menurut Martha Thoma, ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya kesusastraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa.

Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2), tujuan ilustrasi yaitu untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun informasi lainnya. Selain pernyataan tersebut tujuan ilustrasi secara umum yaitu:

1. Untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan
2. Untuk memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif dan memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Untuk memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

2.4.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

1. Realis

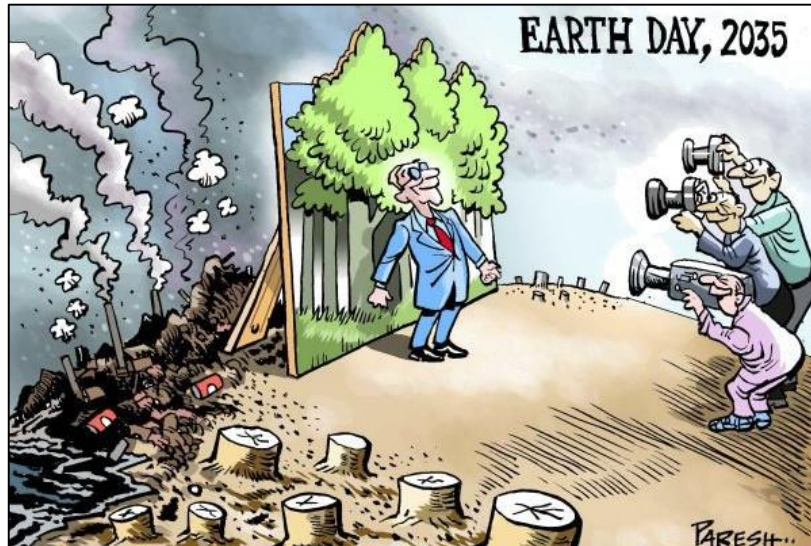


Gambar 2. 6 Contoh Gambar Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.infoana.com/gambar-ilustrasi-lukisan/blog-senirupa-blogspot-naturalis/>

Gambar Ilustrasi Realis yaitu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada pada alam tanpa adanya suatu pengurangan maupun penambahan.

2. Dekoratif



Gambar 2. 7 Contoh Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.brilio.net/duh/deretan-ilustrasi-keren-ini-sindir-manusia-yang-rusak-alam-kena-deh-1602252.html>

Gambar Ilustrasi Dekoratif yaitu gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebihkan dengan gaya tertentu.

3. Kartun



Gambar 2. 8 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://lampukecil.com/2014/10/12/50-gambar-ilustrasi-kartun-lucu/gambar-ilustrasi-kartun-lucu-29/>

Gambar Kartun yaitu gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik dan cerita bergambar.

4. Karikatur



Gambar 2. 9 Contoh Ilustrasi Karikatur
Sumber: <https://www.duniaq.com/gambar-ilustrasi/>

Gambar Karikatur yaitu gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambar ini dapat ditemukan pada majalah atau koran.

5. Suralis



Gambar 2. 10 Contoh Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://rebanas.com/gambar/images/liburan-hemat-menyenangkan-7-tipsnya-berita-ilustrasi-gambar>

Ilustrasi khayalan yaitu gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman.

Kesimpulan: Dalam perancangan komik biografi ini, gaya ilustrasi yang digunakan mengacu pada gaya ilustrasi kartun. Karena dalam penggambaran cerita bertujuan untuk memberi kesan hiburan sehingga nilai-nilai yang ditanamkan lebih mudah diterima oleh pembaca.

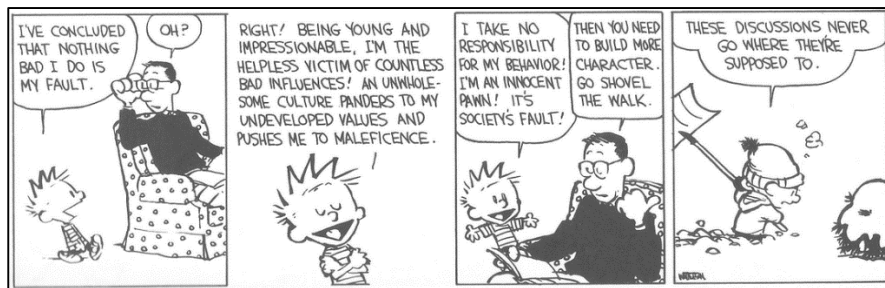
2.4.2 Teori Tentang Panel

Hal yang paling dasar pada komik adalah setiap panel pada halaman komik. Panel adalah penghubung antara adegan satu dengan adegan lain. Panel memberikan sudut pandang yang berbeda pada setiap adegan dalam komik sehingga sangat membantu penyampaian cerita. Selain itu panel dapat mendeskripsikan perubahan waktu, tempat.

A. Four Basic Consideration

1. Framing

Framing menghubungkan antara pembaca dengan setiap adegan yang ada di dalam komik. Seperti sudut pandang pembaca melihat adegan, Seberapa dekat kita dengan adegan tersebut, dan menempatkan suatu karakter pada setiap panel.



Gambar 2. 11 Contoh framing berdasarkan sudut pandang kamera

Sumber: Weebly

2. Blocking

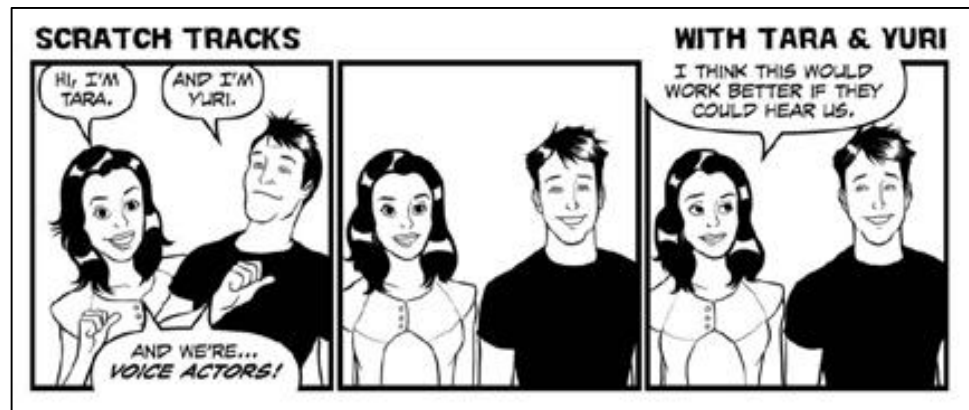
Blocking merupakan penempatan dan pergerakan setiap karakter yang ada dalam satu panel pada setiap adegan di komik. Blocking sangat mempengaruhi keterbacaan dan kejelasan adegan dalam setiap panel.



Gambar 2. 12 Contoh blocking berdasarkan sudut pandang kamera
 Sumber : knowyourmeme/ dc comics

3. Acting

Acting berkaitan erat dengan blocking, acting disini merupakan cara penyampaian cerita melalui karakter itu sendiri seperti, ekspresi, gestur tubuh, penggunaan gaya bahasa, dan sebagainya.



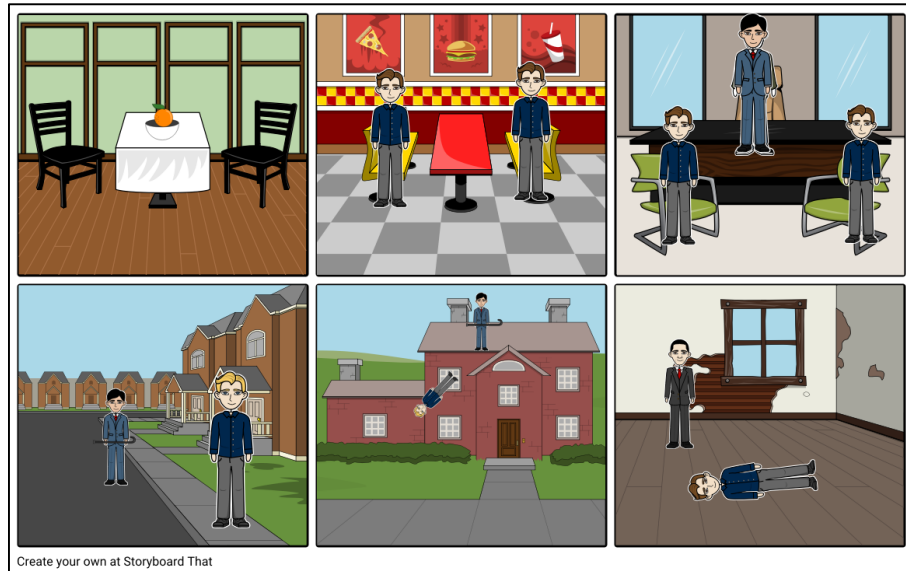
Gambar 2. 13 Contoh - contoh acting pada komik

Sumber : Brutal Gamer

4. Mise-en-scène

Mise-en-scène adalah istilah dalam dunia perfilman, yang memiliki arti bahwa setiap adegan dalam film merupakan hasil dari sebuah pemikiran yang matang. Scene dalam film diibaratkan kedalam panel dalam komik, sehingga *mise-en-scène* pada komik merupakan proses perancangan pada setiap panel.

Mise-en-scène mennggabungkan antara framing dan blocking, sehingga dapat berkontribusi pada keterbacaan dan kejelasan pada panel atau malah sebaliknya. Namun *mise-en-scène* pada komik dapat menjadikan sebuah kesan estetika, membangun suasana dan dapat menjelaskan kepada pembaca tentang makna yang tersirat dalam sebuah komik.



Gambar 2. 14 Contoh - contoh Mise-en-scène
 Sumber : *Storyboard That*

B. Closure

Pada halaman sebuah komik terdapat beberapa panel yang saling terkait satu sama lain yang disebut closure. Berikut ini adalah jenis-jenis closure yang digolongkan oleh Scott Mccloud :

1. Moment to moment

Keterkaitan panel yang didasari oleh perubahan waktu yang relatif singkat (momen).



Gambar 2. 15 Contoh Moment to Moment
Sumer : Acephalous

2. Action to Action

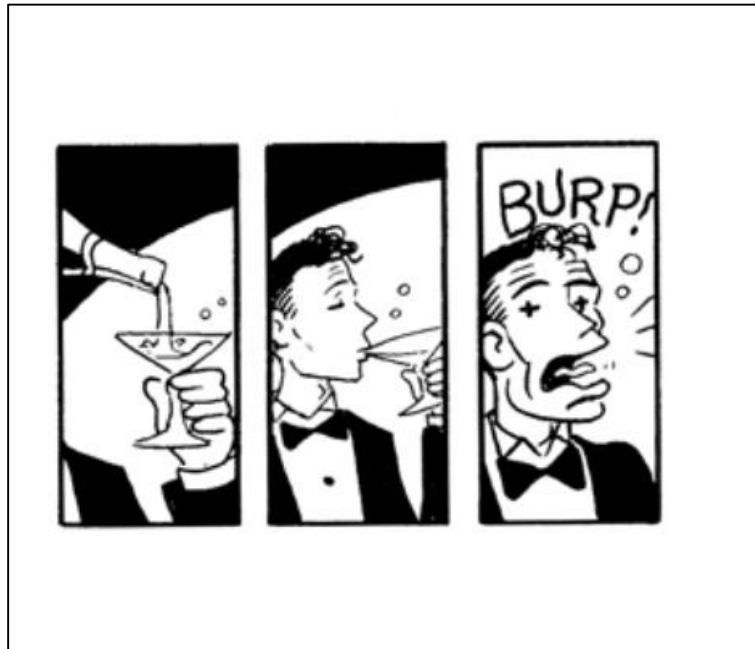


Gambar 2. 16 Contoh Action to Action
Sumer : Understanding Comic

Transisi dari subjek maupun objek yang dilandasi oleh aksi.

3. Subject to Subject

Hubungan antara panel ke panel yang memiliki perbedaan subjek antara satu panel dengan panel selanjutnya, namun masih dalam satu latar dan suasana yang sama.



Gambar 2. 17 Contoh Subject to Subject

Sumber : Understanding Comic

4. Scene to Scene

Hubungan antara setiap panel yang transisinya menggunakan perbedaan ruang dan waktu.



Gambar 2. 18 Contoh Scene to Scene

Sumber : Understanding Comic

5. Aspect to Aspect

Transisi antara setiap panel, yang mengubah aspek yang ada seperti waktu, tempat, atau suasana, kedalam aspek yang berbeda dalam keterkaitan yang sama.

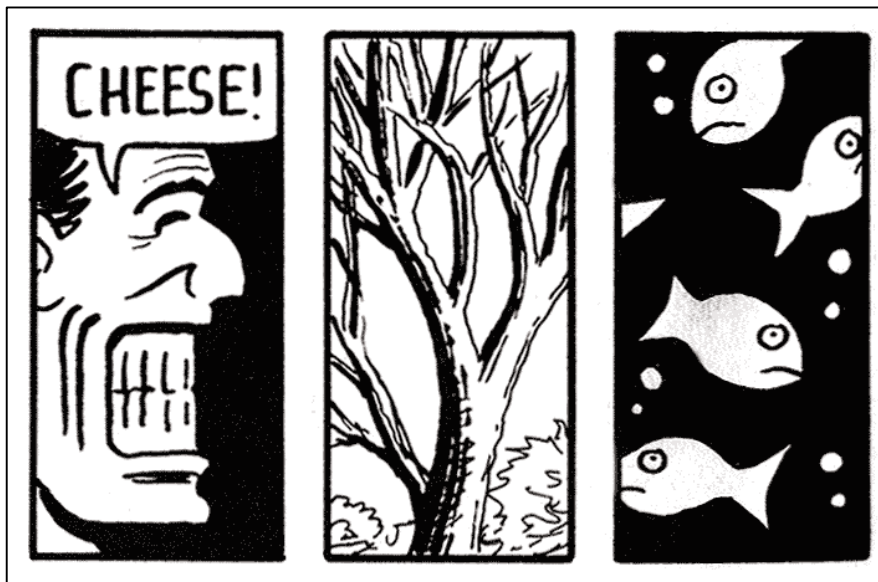


Gambar 2. 19 Contoh Aspect to Aspect

Sumber : Understanding Comic

6. Non sequitur

Perubahan setiap panel yang tidak logis, akan keterkaitannya satu sama lain.

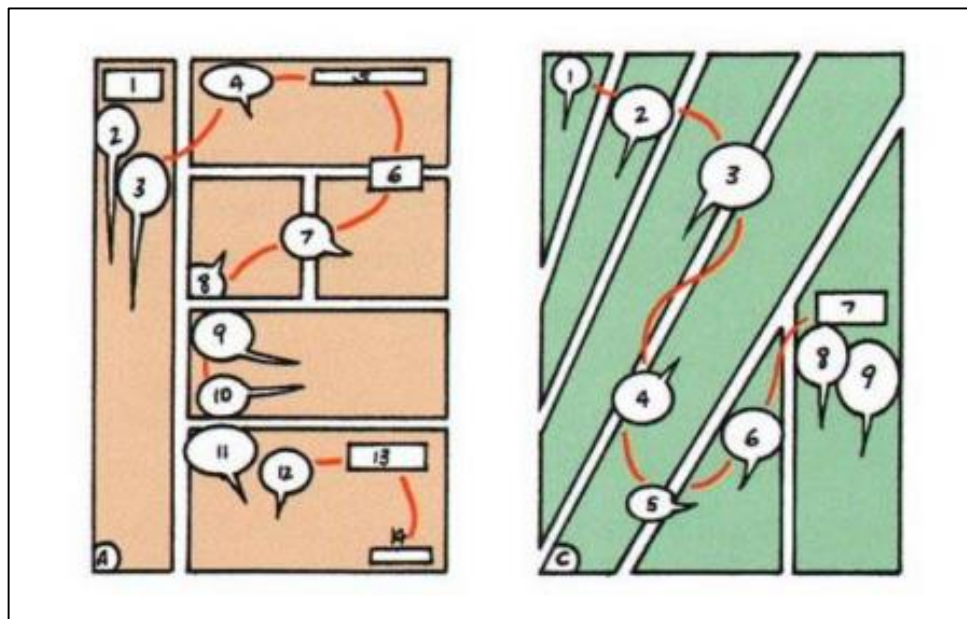


Gambar 2. 20 Contoh Non Sequitur

Sumber : Understanding Comic

C. Reading Order

Navigasi bagi pembaca untuk mengikuti setiap jalan cerita yang dipandu oleh tata letak panel satu dengan panel yang lain. Reading order disesuaikan dengan navigasi pembaca dalam membaca novel grafis dari kiri ke kanan seperti novel grafis yang berasal dari eropa maupun amerika, atau dari kanan ke kiri seperti novel grafis jepang. Sehingga tata letak atau komposisi panel 25 diharuskan mengikuti navigasi tersebut, agar dalam satu halaman tidak terjadi makna yang ambigu yang merusak jalannya cerita.



Gambar 2. 21 Contoh alur baca yang benar
Sumber : robotandquicksand.com

2.4.3 Teori Tentang Warna

Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.



Gambar 2. 22 Teori Brewster Color Wheel

Sumber: <http://buildhouse.biz/color-theory.html>

Adapun beberapa teori warna diantaranya sebagai berikut :

1. Hue

Hue merupakan cara membedakan warna satu dengan warna yang lainnya, dan hubungan antara warna-warna tersebut dapat digambarkan dengan color wheel.

2. Value

Warna tidak hanya dibedakan antara warna satu dengan warna lainnya, tetapi warna dapat dibedakan berdasarkan terang dan gelap dari satu warna tersebut. Value merupakan cara membedakan warna berdasarkan terang dan gelap dari suatu warna.

3. Complementary

Complementary merupakan dua warna yang saling berlawanan pada color wheel sehingga warna-warna tersebut terlihat sangat kontras, seperti biru dengan jingga, merah dengan hijau, dan kuning dengan ungu.

4. Analogous

Analogous merupakan tiga warna yang sejajar pada color wheel, yang saling bersebelahan. Seperti hijau, kuning kehijauan, kuning.

5. Split complementary

Split complementary serupa dengan warna complementary akan tetapi disalah satu warna complementary dibagi menjadi mana analog didekatnya.

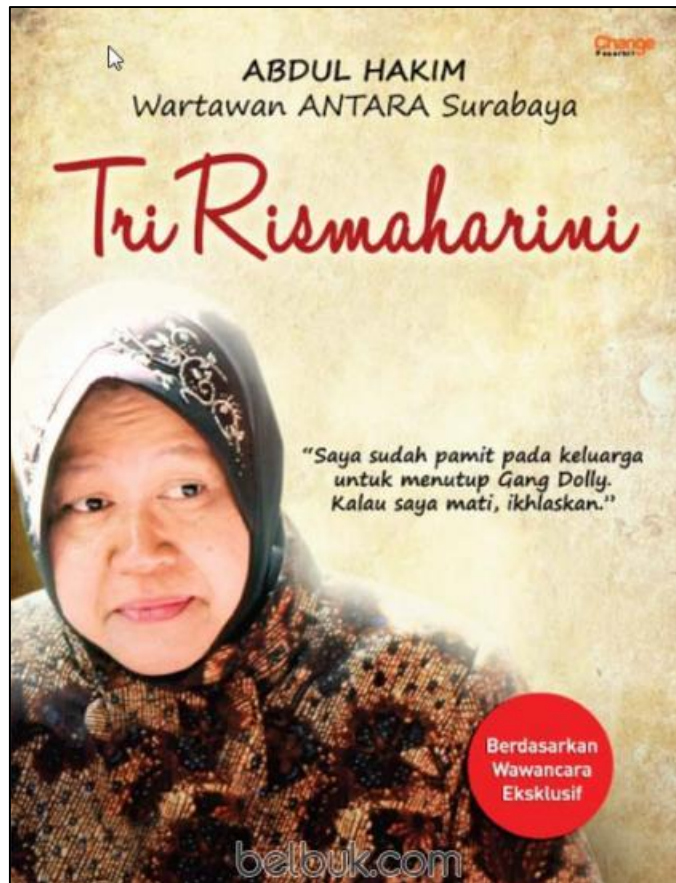
6. Warna hangat dan warna sejuk

Warna hangat terdiri dari kuning, jingga, dan merah, atau kombinasi antara dua atau ketiga warna tersebut, sehingga memiliki kesan temperatur yang lebih tinggi, seperti matahari dan api. Sedangkan warna sejuk terdiri dari biru, hijau, dan ungu muda, atau kombinasi antara warna – warna tersebut, warna sejuk merepresentasikan ketenangan seperti laut, langit, dan es. Selain itu, warna sejuk terkesan lebih lapang dibandingkan dengan warna merah yang terkesan lebih rapat dan menyempit (seperti warna – warna gelap).

Dari beberapa teori warna yang telah dijelaskan diatas, teori warna hangat dan warna sejuk yang akan diaplikasikan secara langsung kedalam perancangan novel grafis ini, sehingga teori warna hangat dan warna sejuk dapat membangun suasana yang terdapat didalam cerita novel grafis ini.

2.5 Studi Eksisting

2.5.1 Biografi Tri Rismaharini



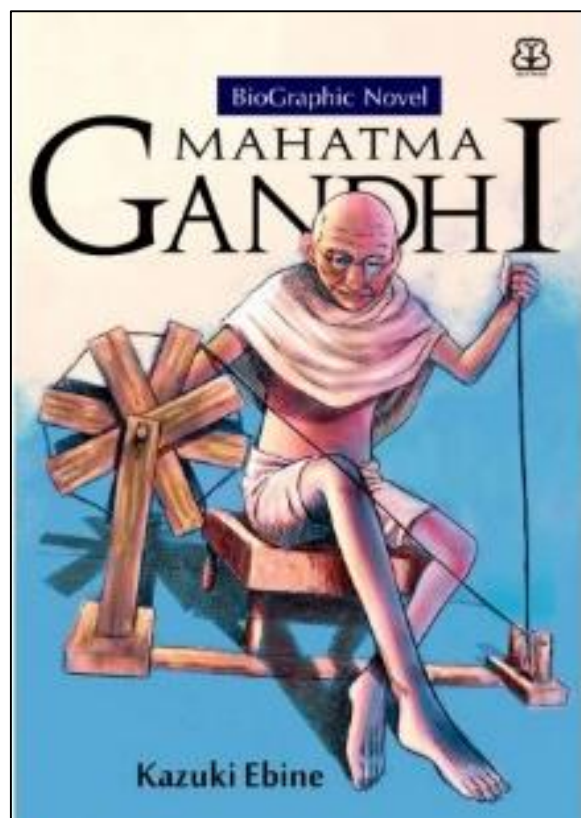
Gambar 2. 23 Buku Biografi Tri Rismaharini

Sumber: <http://garisbuku.com/shop/tri-rismaharini/>

Judul	: Tri Rismaharini
Penulis	: Abdul Hakim
Jenis	: Biografi
Penerbit	: Change
Tahun	: 2014

Biografi yang menceritakan perjalanan hidup Bu Risma mulai dari lahir hingga mengenyam pendidikan, masa kecil, pola didik dari orang tua, perjalanan karirnya sebelum menjadi walikota, yaitu selama menjadi PNS, hingga akhirnya nama Risma terdengar dan dicalonkan menjadi walikota. Tak hanya itu, perjalanan karir Bu Risma saat menjadi walikota juga dijabarkan secara rinci terkait dunia politik, hingga sepak terjangnya dan perjuangannya dalam mengelola kota Surabaya.

2.5.2 Biographic Novel: Mahatma Gandhi



Gambar 2. 24 Komik Biografi Mahatma Gandhi

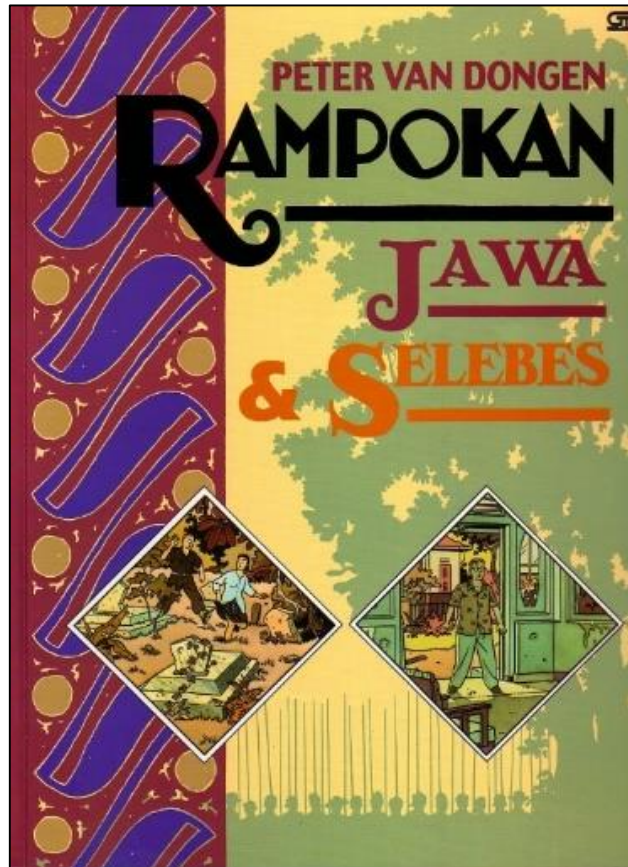
Sumber: <http://www.tuhor.com/biografi/639-biographic-novel-mahatma-gandhi.html>

Judul : Mahatma Gandhi
Penulis : Kazuki Ebine
Illustrator : Kazuki Ebine
Jenis : Komik Biografi
Penerbit : Bentang
Tahun : 2014

Komik biografi yang menceritakan perjalanan hidup Mahatma Gandhi. Mohandas Karamchand Gandhi (Mahatma Gandhi) merupakan salah satu tokoh besar dunia yang dilahirkan dari pasangan Karamchand Gandhi dan Putlibai di Porbandar, India pada tanggal 2 Oktober 1869. Berbagai kegiatan Gandhi lakukan semasa hidupnya. Ketika Mahatma Gandhi dibunuh pada 30 Januari 1948, masyarakat dunia menghormatinya sebagai salah seorang pemimpin spiritual terbesar. Penghormatan ini tidak hanya diberikan pada masa hidupnya, tetapi di sepanjang zaman.

Segala tindak tanduk Gandhi dan kisah hidupnya dari kecil hingga sukses dapat menjadi sarana informasi yang bisa menginspirasi masyarakat, terlebih disajikan secara komik sehingga memudahkan pembaca dalam mengakses informasi sekaligus mendapat unsur emosionalnya. Buku Komik Biografi Mahatma Gandhi disajikan untuk remaja. Secara alur dan visualisasi, buku ini dengan baik dapat mengkomunikasikan perjalanan kehidupan Mahatma Gandhi yang tidak mudah.

2.5.3 Novel Grafis Rampokan Jawa



Gambar 2. 25 Komik Peter Van Dongen: Rampokan Jawa.

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/22907414-rampokan-jawa-selebes>

Judul	: Rampokan Jawa
Penulis	: Peter Van Dongen
Illustrator	: Peter Van Dongen
Jenis	: Novel Grafis
Penerbit	: Gramedia
Tahun	: 2014

Rampokan Jawa & Selebes adalah novel grafis/komik karya Peter van Dongen, komikus Belanda yang banyak menyita perhatian para pembaca di Indonesia selain karena guratan-guratannya yang mengingatkan kita akan komik Tintin yang memang sudah akrab di kalangan pembaca Indonesia setting komik (Jawa dan Selebes/Sulawesi) di era tahun 40-an juga menjadi daya tarik sendiri bagi pembaca Indonesia. Komik Rampokan Jawa sendiri pernah diterjemahkan dan diterbitkan oleh Pustaka Primatama & Komunitas Komik Alternatif pada 2005 yang lalu.

Sayangnya hingga kini penerbit tidak melanjutkan menerbitkan sekuelnya (Rampokan Selebes) hingga akhirnya hak cipta kedua komik ini beralih ke Penerbit Gramedia sehingga kini diterbitkan dalam satu buku sekaligus. Dalam komik ini selain kisahnya yang menarik kita juga diajak melihat bagaimana situasi Indonesia di masa datangnya kembali pasukan Belanda pasca kekalahan Jepang menurut sudut pandang penulisnya yang secara genetis memiliki keterkaitan dengan Indonesia. Kita juga akan melihat peran pedagang China baik dengan orang-orang Belanda maupun dengan orang-orang Jawa dan hubungannya dengan pejuang kemerdekaan.

Tabel 2.1 Tabel Komparasi

No.	Studi Eksisting dan Studi Komparator	Analisa Visual		Analisa Bahasa		
		Ilustrasi	Paneling	Pembabakan	Bahasa & Penceritaan	Topik yang diangkat
1.	Buku Biografi Tri Rismaharini	-	-	Alur Maju. untuk bagian cerita yang mengisahkan kisah hidup Bu Risma melalui biografi menggunakan alur maju. Menceritakan perjalanan karir Bu Risma saat menjadi walikota	Gaya penceritaan yang mendeskripsikan setiap proses menggunakan sudut pandang orang ketiga serba tahu.	Perjalanan karir Bu Risma selama menjadi walikota.
2.	Komik Biografi Mahatma Gandhi	Dalam komik biografi ini menggunakan gaya ilustrasi kartun. Desain karakter disesuaikan dengan yang digambarkan dalam cerita novel tersebut, sehingga tidak mengaruskan elemen-elemen wayang ada dalam setiap karakter.	Paneling disusun secara dinamis, pada buku tidak menjadi batasan bagi ilustrasi didalamnya, sehingga ada beberapa panel yang saling menumpuk antara satu dengan yang lain.	Alur Campuran. Alur yang digunakan menggunakan alur campuran, pada bagian awal menggunakan alur maju mengenai kehidupannya, dan alur mundur ketika mengingatkan pada kejadian dan momen tertentu.	Gaya penceritaan berfokus kepada tokoh Mahatma Gandhi, sehingga latar belakang dari beberapa tokoh-tokoh pendukung tidak diangkat ke dalam novel. Gaya bahasa yang digunakan gaya bahasa formal, namun mudah dipahami	Kisah hidup Mahatma Gandhi secara keseluruhan.

No.	Studi Eksisting dan Studi Komparator	Analisa Visual		Analisa Bahasa		
		Ilustrasi	Paneling	Pembabakan	Bahasa & Penceritaan	Topik yang diangkat
					dengan penggambaran adegan yang menggunakan sudut pandang.	
3.	Novel Grafis Rampokan Jawa	Dari segi ilustrasi semua latar di tiap panelnya tersaji dengan sangat detail. Dalam balutan warna hitam-putih dan sephia. Semuanya itu dimungkinkan berdasarkan riset sehingga komik ini memiliki detail latar yang nyaris sempurna.	Paneling disusun secara detail dan kecil, pada buku tidak menjadi batasan bagi ilustrasi didalamnya, panel dimaksimalkan pada environment.	Alur Campuran. Alur yang digunakan menggunakan alur campuran, namun mayoritas alur maju. Penggunaan alur mundur ketika mengingatkan pada kejadian dan momen tertentu.	Gaya penceritaan memfokuskan bagaimana situasi Indonesia di masa datangnya kembali pasukan Belanda paska kekalahan Jepang menurut sudut pandang penulisnya.	Mengisahkan Indonesia di masa datangnya kembali pasukan Belanda paska kekalahan Jepang.

2.6 Kriteria Desain Komik

Dari semua studi tersebut, diperoleh beberapa kriteria yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian, yaitu :

1. Format

Komik digital dengan format cetak

2. Genre

Menggunakan genre biografi bercampur drama, sebagai penggambaran kisah hidup suatu tokoh.

3. Storyline

Cerita yang akan diangkat berfokus pada cerita proses perjalanan hidup Risma sebagai tokoh utama. Menjelaskan kehidupan Risma dari lahir, terbentuk dan terdidiknya Risma di masa kecil, beranjak remaja, hingga kesuksesannya menjadi walikota yang dikaitkan dengan pembentukan perilakunya di masa kecil.

4. Target Segmen

Dikhususkan target pembaca remaja hingga dewasa awal (17-35 tahun).

5. Konsep Komunikasi

Nilai-nilai dalam Kisah Hidup Bu Risma seperti nilai luhur, pembentukan perilaku, maupun kebiasaan-kebiasaan dikomunikasikan dalam interaksi antar-karakter. Nilai-nilai yang bersifat benda disampaikan dalam bentuk unsur visual (hiasan, bentuk rumah, detail aksesoris).

6. Visual Style

Visual style menggunakan unsur Komik Eropa, menggunakan pewarnaan dengan gaya kartun.

7. Desain Karakter

Desain karakter dibuat mencerminkan perwujudan Risma di masa kecil, remaja, hingga dewasa yang disesuaikan dengan artefak visual.

8. Paneling & Transisi

Transisi antar panel dibuat menyesuaikan pace cerita antara adegan-adegan naratif dan aksi, tidak terbatas pada pace tertentu.

BAB III

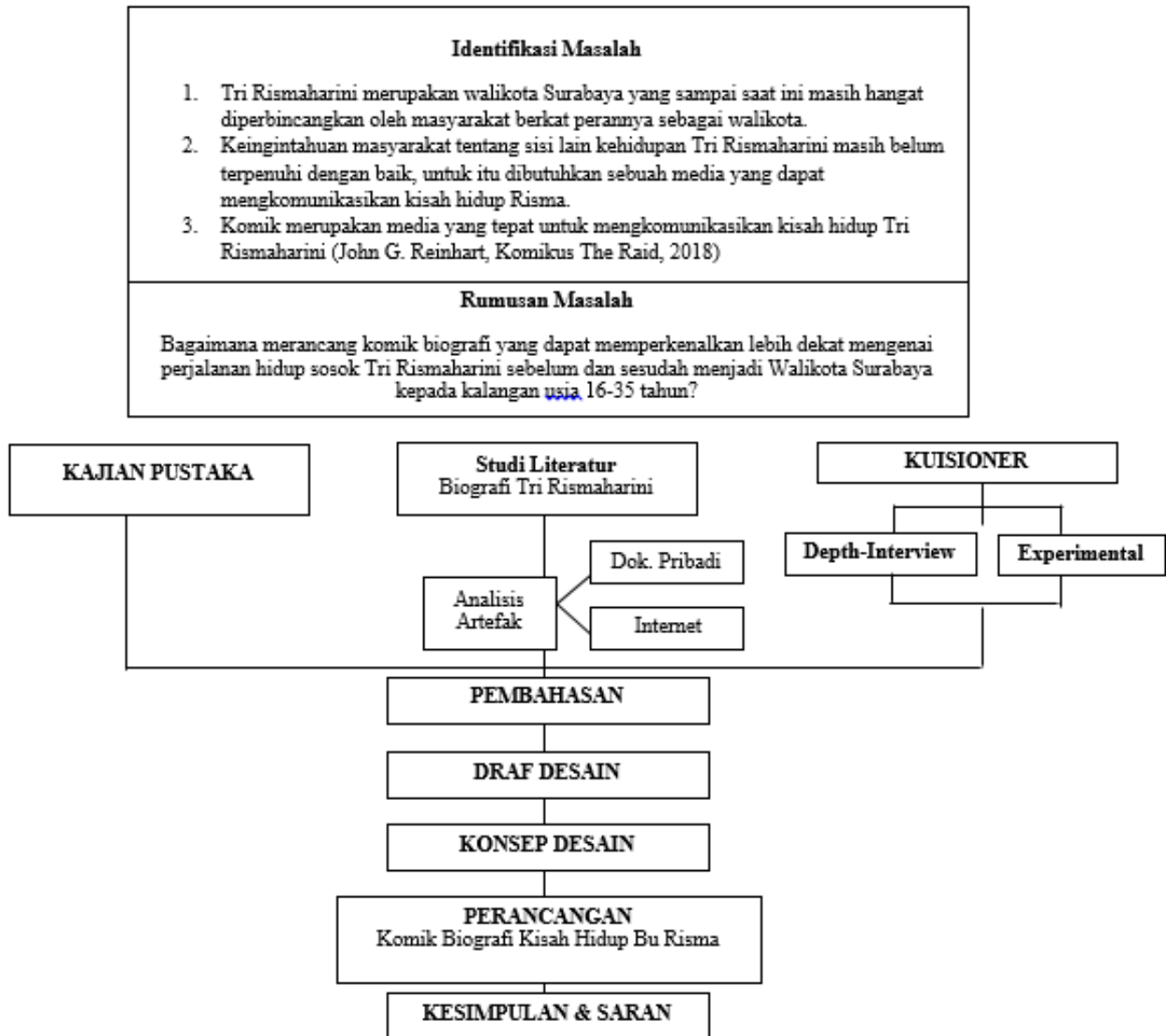
METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN



Gambar 3. 1 Alur Metode Penelitian
 Sumber: Yasinta, 2018

3.1 Kajian Pustaka

Pada proses pertama, metode penelitian kajian pustaka berisi tentang bagaimana penulis mengkaji teori-teori apa saja yang berkaitan dengan komik. Seperti teori mengenai jenis-jenis biografi, jenis-jenis komik, jenis-jenis panel, alur dalam panel, teori warna, tipografi, hingga acuan studi eksisting dan komparator yang menjadi referensi dalam pembuatan komik biografi.

3.2 Studi Literatur

Studi literatur sebagai sumber eksisting utama menggunakan buku biografi karya Abdul Hakim yang berjudul Tri Rismaharini. Pengambilan informasi bersumber utama pada buku tersebut selain karena buku tersebut lengkap dan memuat cukup banyak informasi mengenai Tri Rismaharini secara global, juga karena buku tersebut berdasarkan wawancara eksklusif penulis dengan Tri Rismaharini dan buku tersebut sudah mendapat persetujuan dari pihak Tri Rismaharini untuk dipublikasikan, dan pada proses launching juga dihadiri oleh Narasumber.

3.3 Artefak Visual

Analisis artefak dilakukan sebagai usaha untuk menggali informasi dari artefak ataupun benda-benda yang memiliki hubungan dengan subjek desain. Dalam desain, metode penelitian ini digunakan untuk memperdalam informasi dalam perancangan.

a. Dokumen Pribadi

Analisis artefak ada yang bersumber dari beberapa dokumen pribadi Tri Rismaharini yang tidak diperbolehkan untuk dipublikasi sesuai dengan ketentuan pemerintah kota, seperti foto masa kecil Risma, foto Risma remaja, foto Risma wisuda, dan lainnya. Artefak dokumen pribadi hanya diperoleh untuk kepentingan sebagai referensi visual dalam proses eksekusi komik.

b. Internet

Artefak visual yang bersumber dari internet diperoleh untuk menunjang informasi dari peristiwa Risma saat sudah menjabat menjadi walikota, yang dijadikan sebagai acuan untuk mengeksekusi komik.

3.4 Kuisisioner

Kuesioner merupakan salah satu metode riset dalam perancangan yang dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif. Kuesioner yang diberikan bersifat open and closed question. Tahap pertama merupakan kuesioner untuk menguji seberapa kenal masyarakat mengenai Bu Risma, dan seberapa jauh keingintahuan masyarakat terhadap sisi lain dari kehidupan Bu Risma. Tahap selanjutnya merupakan tahap testing terhadap hasil perancangan visual yang telah dilakukan dan alternasi desain. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari pembaca sebagai konsumen utama dalam perancangan.

Diharapkan masukan-masukan yang diperoleh dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan dan pengembangan desain serta menjadikan semakin banyaknya pembaca potensial terhadap komik dan memberikan pengaruh positif dalam tujuan utama perancangan ini sebagai salah satu media untuk menginformasikan pendidikan karakter. Kuesioner yang diberikan bersifat *open and closed question*, berisi pertanyaan yang bertujuan untuk menggali *insight* terhadap komik.

3.5 Depth Interview

Depth interview adalah metode penelitian yang melibatkan wawancara secara intensif dengan jumlah responden yang bertujuan untuk menggali perspektif responden terhadap sebuah peristiwa, ide, ataupun situasi. Metode penelitian ini digunakan untuk menggali informasi mendalam tentang subjek desain yang diambil yang akan

berpengaruh pada pendalaman konten dan pembuatan konsep. Hal ini dilakukan karena jumlah literatur yang membahas subjek desain tersebut sangat sulit untuk ditemukan.

3.6 Eksperimental

Riset eksperimental merupakan penelitian yang mengutamakan eksperimen visual. Riset eksperimental digabungkan dalam *depth-interview* sebagai topik utama dalam wawancara ahli. Gabungan kedua metode penelitian dimaksudkan untuk merekam segala eksperimen visual dengan masukan, pengembangan, dan modifikasi subjek desain yang dirasa sesuai oleh narasumber ahli, dan juga bertujuan untuk menjaga nilai-nilai dalam kisah hidup Bu Risma yang terkandung. Riset ini berpusat pada eksperimen dalam perancangan unsur-unsur dalam komik seperti *storyline*, contoh paneling, desain karakter yang didapat dari informasi dan data-data sekunder.

a. *Draft Storyline*

Draft cerita merupakan naskah awal cerita yang dibagi dalam empat babak utama, menceritakan pengenalan Risma sebagai tokoh utama, proses pembentukan karakter Risma di masa kecil, tumbuh dewasa, hingga segala cerita yang dikaitkan dengan penyikapan Risma dalam menghadapi permasalahan, puncak konflik, hingga fase resolusi.

b. Story board

merupakan visualisasi dari *draft* cerita dalam bentuk rangkaian *key events*. Tujuan dari story board adalah sebagai panduan awal dalam membagi dan membabarkan cerita.

c. Desain Karakter

Desain karakter yang dibuat adalah gambaran kasar dari persepsi terhadap tokoh Risma, dan tokoh-tokoh pendukung.

d. Contoh Paneling

Contoh paneling merupakan visualisasi dari *draft* cerita dalam bentuk rangkaian contoh beberapa halaman.

BAB IV

ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

BAB IV

HASIL DAN ANALISA DATA

Dari hasil penelitian, dilakukan analisa terhadap data – data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian menggunakan beberapa metode yang diantaranya ialah depth interview, analisa konten, studi literatur, dan experimental research. Dari metode – metode tersebut analisa dapat disimpulkan kedalam poin – poin seperti dibawah ini :

4.1 Kajian Pustaka

Pada proses pertama, metode penelitian kajian pustaka berisi tentang bagaimana penulis mengkaji teori-teori apa saja yang berkaitan dengan komik. Seperti teori mengenai jenis-jenis biografi, jenis-jenis komik, jenis-jenis panel, alur dalam panel, teori warna, tipografi, hingga acuan studi eksisting dan komparator yang menjadi referensi dalam pembuatan komik biografi.

4.2 Studi Literatur

Studi literatur sebagai sumber eksisting utama menggunakan buku biografi karya Abdul Hakim yang berjudul Tri Rismaharini. Pengambilan informasi bersumber utama pada buku tersebut selain karena buku tersebut lengkap dan memuat cukup banyak informasi mengenai Tri Rismaharini secara global, juga karena buku tersebut berdasarkan wawancara eksklusif penulis dengan Tri Rismaharini dan buku tersebut sudah mendapat persetujuan dari pihak Tri Rismaharini untuk dipublikasikan, dan pada proses launching juga dihadiri oleh Narasumber.

4.3 Artefak Visual

Analisis artefak dilakukan sebagai usaha untuk menggali informasi dari artefak ataupun benda-benda yang memiliki hubungan dengan subjek desain. Dalam desain, metode penelitian ini digunakan untuk memperdalam informasi dalam perancangan.

a. Dokumen Pribadi

Analisis artefak ada yang bersumber dari beberapa dokumen pribadi Tri Rismaharini yang tidak diperbolehkan untuk dipublikasi sesuai dengan ketentuan pemerintah kota, seperti foto masa kecil Risma, foto Risma remaja, foto Risma wisuda, dan lainnya. Artefak dokumen pribadi hanya diperoleh untuk kepentingan sebagai referensi visual dalam proses eksekusi komik.



Gambar 4. 1 Dokumen foto-foto masa kecil Bu Risma

Sumber: Dokumen pribadi Pemerintah Kota Surabaya

b. Internet

Artefak visual yang bersumber dari internet diperoleh untuk menunjang informasi dari peristiwa Risma saat sudah menjabat menjadi walikota, yang dijadikan sebagai acuan untuk mengeksekusi komik.



Gambar 4. 2 Dokumen foto-foto kegiatan Bu Risma selama menjadi walikota
Sumber: surya.co.id

4.4 Kuisisioner

Kuesioner merupakan salah satu metode riset dalam perancangan yang dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif. Kuesioner yang diberikan bersifat *open and closed question*. Tahap pertama merupakan kuesioner untuk menguji seberapa kenal masyarakat mengenai Bu Risma, dan seberapa jauh keingintahuan masyarakat terhadap sisi lain dari kehidupan Bu Risma. Tahap selanjutnya merupakan tahap *testing* terhadap hasil perancangan visual yang telah dilakukan dan alternasi desain. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari pembaca sebagai konsumen utama dalam perancangan.

Diharapkan masukan-masukan yang diperoleh dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan dan pengembangan desain serta menjadikan semakin banyaknya pembaca potensial terhadap komik dan memberikan pengaruh positif dalam tujuan utama perancangan ini sebagai salah satu media untuk menginformasikan pendidikan karakter. Kuesioner yang diberikan bersifat *open and closed question*, berisi pertanyaan yang bertujuan untuk menggali *insight* terhadap komik, dan kebutuhan masyarakat akan informasi mengenai sisi lain kehidupan Bu Risma.





Gambar 4. 3 Kuisioner peminatan masyarakat terhadap kisah Bu Risma
Sumber: Yasinta

4.5 Depth Interview

Depth interview adalah metode penelitian yang melibatkan wawancara secara intensif dengan jumlah responden yang bertujuan untuk menggali perspektif responden terhadap sebuah peristiwa, ide, ataupun situasi. Metode penelitian ini digunakan untuk menggali informasi mendalam tentang subjek desain yang diambil yang akan berpengaruh pada pendalaman konten dan pembuatan konsep. Hal ini dilakukan karena jumlah literatur yang membahas subjek desain tersebut sangat sulit untuk ditemukan.

1. Protokol Pertanyaan In-Depth Interview I

Interviewer	: Yasinta Retno Alifia Indrasandi
Narasumber	: Abdul Hakim
Profesi	: Penulis Biografi Tri Rismaharini/Wartawan Antara
Waktu	: 18 Januari 2018
Tempat	: Café Bangi Kopi Surabaya
Tujuan	: Memperkuat fenomena pada latar belakang.

Topik : Membahas eksistensi Bu Risma di kalangan masyarakat, dan membahas Buku Biografi Bu Risma

Alat : Alat tulis, dan alat rekam.

Jumlah Pertanyaan : 4

Eksistensi Bu Risma di Kalangan Masyarakat	
1.	Menurut Hakim, bagaimana eksistensi Bu Risma saat ini?
2.	Bagaimana respon masyarakat dan Bu Risma sendiri setelah diluncurkannya Buku karangan mas Hakim?
3.	Bagaimana pendapat mas Hakim mengenai merancang komik biografi tentang Bu Risma?

Jawaban	
1.	Seiring dengan terblowup nya Bu Risma di saat ini, masyarakat sering menyorotinya, terlepas dari prestasi-prestasi yang beliau toreh. Setiap gerak gerik dan tingkah laku Bu Risma menjadi panutan dan sorotan masyarakat, khususnya masyarakat kota Surabaya.
2.	Alhamdulillah, menurut informasi dari penerbit, buku saya di awal laku keras, dan kebetulan Bu Risma hadir dalam rangka launching buku pertama saya. Sebelumnya beliau tidak mengetahui apa-apa mengenai buku ini, namun pada akhirnya beliau berterima kasih dan merasa dihargai.
3.	Potensial, terlebih untuk remaja yang kecenderungan membacanya tidak setinggi penggemar novel. Dengan memberikan informasi melalui komik, informasi akan lebih mudah dicerna dan disampaikan secara lebih menarik.



Gambar 4. 4 Depth Interview dengan Abdul Hakim.
Sumber: Yasinta

2. Protokol Pertanyaan In-Depth Interview II

Interviewer	: Yasinta Retno Alifia Indrasandi
Narasumber	: Iwan Pailit
Profesi	: Creator Film Pendek Masa Kecil Bu Risma
Waktu	: 27 November 2017
Tempat	: Revio Space
Tujuan	: Memperkuat fenomena pada latar belakang.
Topik	: Membahas awareness masyarakat terhadap pemutaran video pendek masa kecil Bu Risma pada saat penyerahan honoris causa di ITS
Alat	: Alat tulis, dan alat rekam.

Awareness Masyarakat Terhadap Pemutaran Video Masa Kecil Risma	
1.	Dalam rangka apa Pak Iwan membuat video masa kecil Bu Risma?
2.	Apa tujuan dari pembuatan video masa kecil Bu Risma?
3.	Bagaimana tanggapan masyarakat ketika melihat sisi lain sekaligus kisah hidup Bu Risma di waktu kecil?
4.	Apakah pembuatan video masa kecil Bu Risma dirasa sudah efektif untuk menginformasikan sekaligus menginspirasi masyarakat?

Jawaban	
1.	Iwan Pailit selaku rekanan pemerintah kota memiliki project untuk membuat film pendek mengenai kisah hidup Bu Risma yang diputar pada saat penyerahan Dr. HC (Honoris Causa) yang diserahkan kepada Tri Rismaharini pada tahun 2017.
2.	Menurut Iwan, tingkat awareness masyarakat terhadap video yang diunggah melalui YouTube mengenai masa kecil Bu Risma masih sedikit, namun tetap mendapatkan respon yang baik. Hal itu dibuktikan dari beberapa hal. Pertama, pada saat pemutaran film pendek mengenai Bu Risma, perhatian masyarakat pada menit pertama hingga menit keempat masih kurang, terbukti dari masyarakat yang masih saling berkomunikasi tanpa fokus memerhatikan film pendek Bu Risma. Setelah menit keempat, baru masyarakat mulai terfokus untuk menonton film pendek Bu Risma.
3.	Dalam menyampaikan kisah masa kecil Bu Risma hingga dewasa melalui video sudah cukup efektif, namun terdapat keterbatasan waktu dan detail informasi yang disampaikan. Karena, jika melalui video tidak bisa menyampaikan informasi secara mendetail. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya informasi-informasi terkait Bu Risma yang tidak secara keseluruhan dimasukkan ke dalam film pendek, karena adanya pertimbangan keterbatasan waktu.

4. Buku tidak terlalu efektif, tetapi jika tujuannya sebagai media literasi akan sangat berguna. Terlebih, jika diberi *gimmick* tersendiri.

3. Protokol Pertanyaan In-Depth Interview III

Interviewer : Yasinta Retno Alifia Indrasandi
Narasumber : John G. Reinhart
Profesi : Komikus
Waktu : 8 Februari 2018
Tempat : Universitas Kristen Petra, Surabaya
Tujuan : Memperkuat fenomena pada latar belakang.
Topik : Membahas media yang mengangkat tema biografi,
dan membahas komik biografi
Alat : Alat tulis, dan alat rekam.
Jumlah Pertanyaan : 4

Peluang Komik Dalam Mengangkat Kisah Hidup Bu Risma

1. Menurut John, apa perbedaan komik dengan novel grafis?
2. Bagaimana perkembangan komik di Indonesia saat ini?
3. Bagaimana tanggapan John tentang membuat komik yang diangkat dari Biografi?
4. Apa keunggulan komik dibandingkan media lain dalam mengkomunikasikan suatu perjalanan hidup seorang tokoh (biografi)?

Jawaban

1. Dari segi kata sederhana, komik dengan novel grafis seperti perbandingan antara cerpen dengan novel. Komik mengandung konten yang lebih ringan, sedangkan novel grafis mengandung konten yang lebih berat, dalam artian pembahasan di dalamnya lebih sulit untuk dimaknai dibandingkan dengan komik. Secara sederhana, novel grafis dari segi halaman memuat lebih banyak halaman karena konten yang ada di dalamnya lebih padat dibandingkan dengan komik.
2. Jika melihat sekilas di toko buku, komik cetak masih mudah ditemui, penjualannya masih stabil. Meski begitu, buku saat ini sedang bergeser karena adanya komik digital seperti *webtoon*. Di Indonesia, potensi komik masih besar karena dilihat dari sisi *entertaining* dan mudah dipahami.
3. Biografi yang dijadikan komik seperti biografi yang berbau sejarah, pelajaran, dan konten edukasional lainnya biasanya digunakan sebagai alat untuk menjembatani antara pembaca yang awam dengan yang lebih berat untuk memudahkan pembaca dalam mencerna konten yang ingin disampaikan, juga untuk mempercepat proses menelaah cerita. Kebanyakan buku pelajaran dan biografi yang kita miliki sekarang berbentuk buku biasa yang hanya disertakan dengan beberapa ilustrasi sebagai pelengkap data, dan seringkali kurang melibatkan pembaca untuk menikmati konten yang disampaikan. Harapannya dengan dibuatnya biografi maupun konten edukasional lain menjadi media komik, anak-anak akan lebih mudah mengakses, lebih mudah memahami dan menikmati konten itu sendiri, sehingga tingkat pemahaman bisa lebih dini diperoleh.
4. Komik membantu visualisasi, dalam artian komik tidak terlalu menuntut pembaca untuk mengeluarkan imajinasi dari sesuatu yang abstrak. Komik juga memiliki pesan yang ringan, dan jika ingin menysasar target kalangan muda, komik lebih bersahabat dibandingkan dengan media yang lain, pembaca bisa

lebih luas. Berbeda dengan novel, ketika kita melakukan pendekatan cerita pada anak muda dengan novel, tidak bisa seluruh segmen minat, karena ada kesan *demanding*, karena tidak hanya membaca dan menelaah, pembaca juga harus membayangkan seperti apa wujud dari penceritaan itu. Jika cara berkomunikasi melalui visual, akan lebih mudah diterima oleh orang awam.



Gambar 4. 5 Depth Interview dengan John G. Reinhart
Sumber: Yasinta

4.6 Experimental Research

Experimental research berfokus pada eksperimen perancangan konsep awal yang meliputi desain karakter dan *storyline*. Riset ini bertujuan untuk memvisualisasi data-data menjadi konsep kasar yang diujikan sehingga masukan dan saran yang didapatkan dapat digunakan sebagai penyempurnaan konsep dalam perancangan ini. Hasil perancangan ini digunakan berdampingan dengan *in-depth interview* untuk mendapatkan input, koreksi, ataupun referensi dari para narasumber.

Beberapa konsep awal berupa desain karakter, *storyline*, dan *storyboard*, dikerjakan melalui referensi yang didapat dari beberapa sumber dengan kepentingan menciptakan pemikiran dan visualisasi kasar atas cerita yang akan dibentuk dalam perancangan ini:

1. Sketsa Desain Karakter

Karakter 1 – Ayah Risma



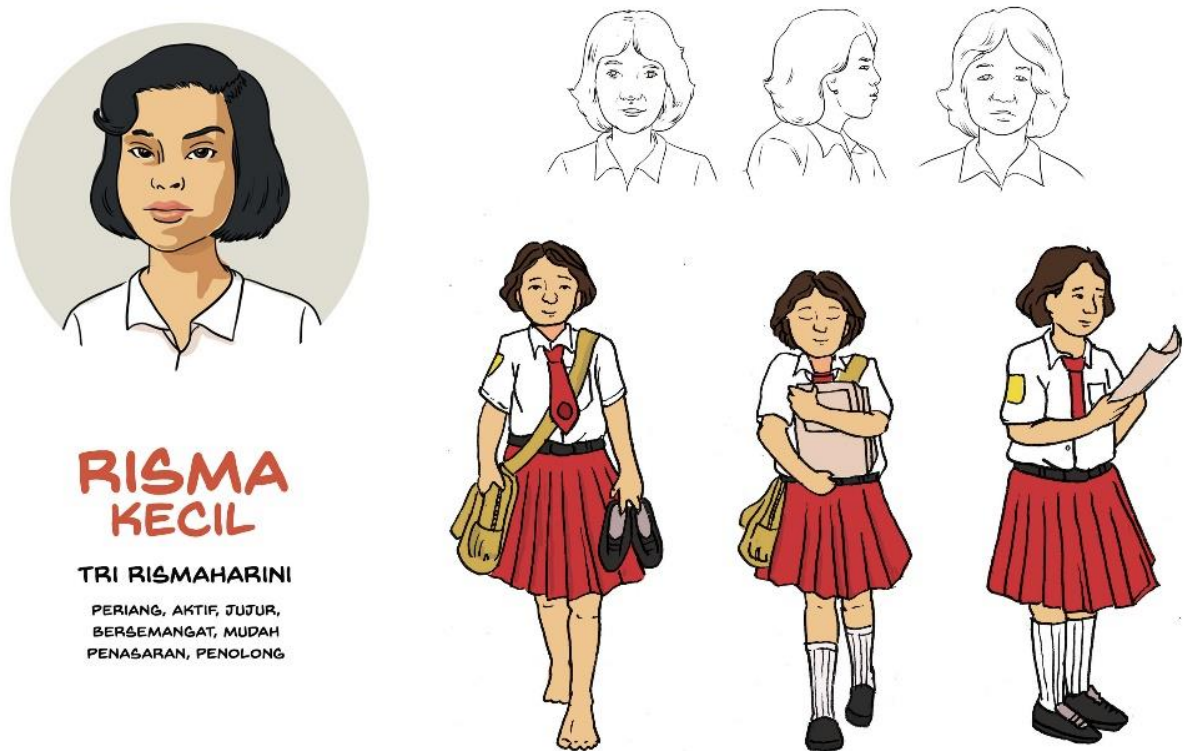
Gambar 4. 6 Desain Karakter Ayah Risma
sumber : dok.Pribadi

Karakter 2 – Ibu Risma



Gambar 4. 7 Desain Karakter Ibu Risma
sumber : dok.Pribadi

Karakter 3 –Risma Di Waktu Kecil



Gambar 4. 8 Karakter Risma Kecil.

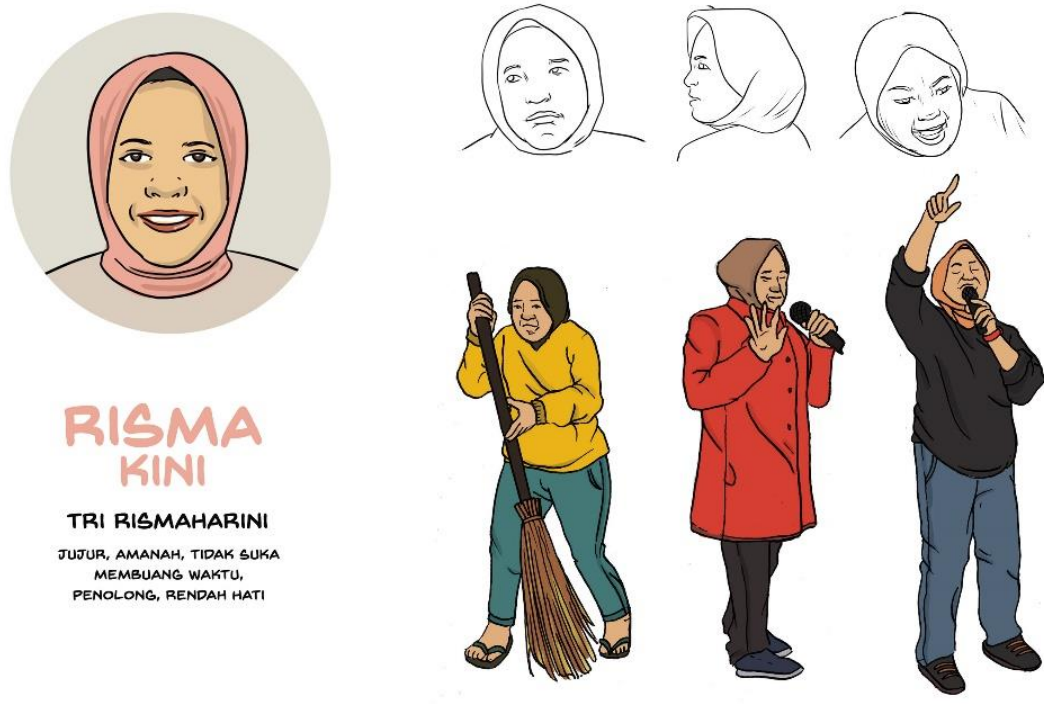
Sumber: Yasinta

Karakter 4 –Risma Di Waktu Remaja



Gambar 4. 9 Karakter Risma remaja
Sumber: Yasinta

Karakter 5 –Risma Di Waktu Dewasa



Gambar 4. 10 Dokumen foto masa kecil Bu Risma.
Sumber: Yasinta

2. Storyline

Premis

Seorang anak bernama Risma yang merupakan cucu Kyai Yasin (anggota Laskar Hizbullah) yang dididik orang tua untuk menjadi anak yang baik. Segala sikap dan perbuatan yang dibentuk oleh orang tua Risma memengaruhi tindak tanduk Risma dalam bersikap, hingga Risma tumbuh besar dan sukses menjadi walikota. Perjalanannya menjadi walikota pun tidak mudah, hingga akhirnya Risma sempat memilih untuk mundur menjadi walikota, dan masyarakat tidak rela akan kemunduran Risma. Konflik tersebut akhirnya diakhiri oleh kesadaran hati Risma untuk melanjutkan tanggung jawabnya menjadi walikota dan terpilih menjadi walikota periode kedua.

3. Flashboard

Flashboard adalah salah satu metode untuk memetakan cerita dalam bentuk ringkasan cerita berdasarkan poin-poin penting dalam cerita tersebut. Dibandingkan metode *storyboard*, metode ini lebih cepat untuk menentukan *key scenes* atau adegan kunci yang krusial bagi pembabakan cerita.

Chapter 1 : Risma Kecil

Chapter 1 bercerita sebagai prolog cerita, menggambarkan asal mula Kyai Yasin yang menjadi pejuang 10 Nopember 1945 yang mengajak anaknya (ayah Risma) untuk berjuang, hingga akhirnya lahirlah cucu yaitu Risma. Risma di masa kecil diceritakan secara mendetail mengenai bagaimana ia hidup bersama anak panti asuhan milik ayahnya, dibesarkan dengan sikap tanggung jawab dan mandiri, hingga akhirnya ia menjadi remaja yang dapat diandalkan, bertanggung jawab, dan bagian akhir chapter 1 ialah

ketika Risma lulus kuliah dan siap untuk terjun ke dunia kerja, yang diinginkan oleh Ayah dan Ibunya, PNS.

Chapter 2 : Sebelum Menjadi Walikota

Chapter 2 bercerita tentang sepak terjang Risma di dunia PNS setelah ia lulus dari ITS, dan perkembangan karirnya yang terus melesat hingga akhirnya nama baiknya didengar oleh masyarakat dan pejabat-pejabat. Dari situlah nama Risma mulai diusung sebagai calon walikota. Awalnya Risma menolak menjadi walikota, namun dengan segenap hati ia mantapkan akhirnya ia membulatkan tekadnya untuk maju pada pemilihan walikota Surabaya. Dan Risma terpilih menjadi walikota Surabaya.

Chapter 3 : Perjalanan Dimulai

Chapter 3 bercerita tentang perjalanan Risma selama menjadi walikota, dan ujian-ujian yang harus ia hadapi ketika menjadi walikota. Kontribusi besar Risma dalam mengelola kota Surabaya yang tidak mudah menjadikan Risma walikota yang tegas, susah untuk berkompromi, dan penuh tanggung jawab. Dari membenahi taman, penaikan pajak reklame, hingga penutupan dolly.

Chapter 4: Risma Mundur

Chapter 4 berisi tentang puncak konflik di mana Risma sudah lelah untuk menjadi walikota dikarenakan banyak pihak yang tidak diinginkan yang mulai mengacaukan bagian dari procedural Risma saat menjadi walikota. Namun, kemunduran Risma disambut tidak baik oleh masyarakat dikarenakan masyarakat masih membutuhkan Risma, hingga akhirnya banyak demo yang berdatangan di setiap sudut kota Surabaya. Risma pun

mendapat dukungan dari pejabat dan elit politik untuk tidak menyerah akan mengatasi dan mengelola kota Surabaya. Hingga akhirnya Risma terketuk untuk melanjutkan tanggung jawabnya menjadi walikota dan kembali menunaikan tugasnya. Resolusi akhir dibalut dengan sebuah cerita manis yaitu Risma yang terpilih kembali menjadi walikota Surabaya untuk periode kedua.

4.7 Hasil User Testing

User testing diujikan kepada target segmen berusia 18-25 tahun sebanyak 10-15 orang dengan latar belakang yang berbeda-beda dengan menyebarkan kuisioner berskala secara langsung. Target yg diujikan adalah mahasiswa dan anak SMA. User testing dilakukan dengan mengujikan buku cetak secara langsung untuk dibaca dan diperoleh hasil user testing komik biografi sebagai berikut.

1. 80% dari target segmen berpendapat bahwa penyampaian nilai luhur yang terkandung dalam cerita Tri Rismaharini sudah cukup jelas.
2. Alur baca panel dalam komik sudah cukup jelas, namun untuk peletakan kotak dialog masih sedikit rancu di beberapa bagian.
3. Komik biografi sudah mencakup konsep ilustratif, edukatif, dan heroic.
4. 3 dari 9 nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam komik biografi Bu Risma memiliki nilai moral yang paling melekat di antara nilai-nilai pendidikan karakter lainnya, yaitu kerja keras, tanggung jawab, dan kejujuran.
5. Bahasa yang digunakan sudah cukup informatif.

6. Pada bagian akhir cerita sebaiknya disuguhkan gambar environment sebagai pelengkap, dan memanjakan pembaca untuk menikmati visual akhir tiap cerita.
7. Gaya visual sudah ilustratif dan cukup mengkomunikasikan kisah dan budaya yang ada, namun konsistensi wajah karakter Risma masih kurang.
8. Ukuran komik buku cetak sebaiknya menggunakan ukuran yang lebih kecil agar lebih nyaman untuk dibawa. Untuk format digital, keterbacaannya sudah cukup jelas.

BAB V

KONSEP DESAIN

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan Komik Biografi Kisah Hidup Bu Risma didasari akan pentingnya pendidikan karakter dalam ranah pendidikan dengan mengacu pada cita-cita bangsa. Pendidikan karakter melalui suri tauladan berpotensi untuk menumbuhkan keteladanan yang dapat dijadikan sebagai cermin dan model dalam pembentukan kepribadian seseorang. Tri Rismaharini merupakan salah satu figur yang tepat untuk menjadi tauladan masyarakat kota Surabaya, karena perjalanan hidupnya dan peran-peran yang ia lakukan untuk kota Surabaya. Untuk itu, dibutuhkan suatu media yang mampu menceritakan kisah hidup Risma tersebut secara mendalam dan dapat dinikmati banyak orang tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut. Jika hal tersebut dapat dilakukan, maka kisah hidup Bu Risma dapat menjadi media yang bisa menginformasikan sekaligus mengedukasi dalam rangka pendidikan karakter masyarakat.

Pengambilan konsep desain dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Data-data yang diperoleh dari depth interview dan artefact analysis digunakan untuk mensintesis konten dalam bentuk cerita dan narasi. Hasil dari sintesis konten divisualisasikan dalam riset eksperimental yang menghasilkan draft kasar yaitu desain karakter awal dan jalan cerita. Segala perbaikan, masukan, dan saran yang didapatkan dari riset eksperimental akan menjadi pertimbangan dalam pengambilan keputusan visual maupun formulasi konten cerita. Hasil kuesioner menentukan kebutuhan pengguna atau user needs yang berperan dalam pembentukan komik biografi.

5.2 Target Audiens

5.2.1 Segmentasi Demografis

Segmen perancangan ini bersifat uniseks, diperuntukkan bagi perempuan dan laki-laki dengan kriteria : Remaja (10-19 tahun) dan dewasa awal (20-35 tahun). Pemilihan usia remaja dan dewasa awal karena merupakan pasar utama, yaitu sebagai penikmat komik digital terbesar dan memiliki preferensi yang hampir mirip. Rentang usia target ideal.

5.2.2 Segmentasi Psikografis

1. Memiliki ketertarikan untuk mengetahui Bu Risma lebih mendalam
2. Memiliki ketertarikan membaca

5.3 Keyword

Fenomena

Banyaknya penyimpangan moral menjadi alasan pentingnya pendidikan karakter dalam ranah pendidikan dengan mengacu

Media komik cetak adalah media yang masih populer di kalangan masyarakat dan cocok untuk menyajikan storytelling melalui bantuan ilustrasi dan fitur-fitur

Target Audiens

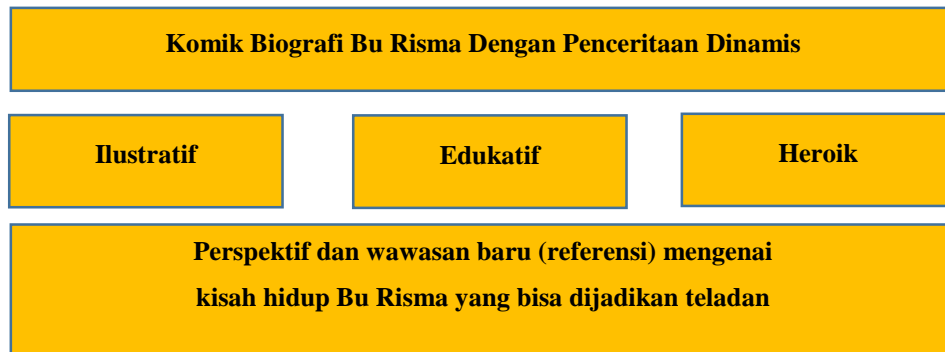
Remaja hingga dewasa awal (10-19 dan 20-25 tahun)

Masalah

1. Pendidikan karakter melalui suri tauladan berpotensi untuk menumbuhkan keteladanan yang dapat dijadikan sebagai cermin dalam pembentukan kepribadian seseorang.
2. Tri Rismaharini merupakan salah satu figur yang tepat untuk menjadi tauladan masyarakat kota Surabaya.
3. Masih sedikitnya buku komik biografi tokoh

Tujuan

1. Menjadi sarana informasi mengenai proses perjalanan hidup Bu Risma dari kecil hingga sukses menjadi walikota Surabaya.
2. Menyediakan buku komik yang mengadaptasi dari cerita kehidupan Bu Risma.
3. Menvampaiakan nilai – nilai luhur yang



Gambar 5. 1 Keyword

Sumber: Yasinta

“Perspektif dan wawasan baru (referensi) mengenai kisah hidup Bu Risma yang bisa dijadikan teladan” berarti sebuah sudut pandang yang baru dalam melihat Bu Risma sebagai sosok walikota. Dalam hal ini diharapkan kisah hidup Bu Risma dari kecil hingga sukses menjadi walikota yang tidak banyak diketahui orang dapat menjadi sarana informasi tersendiri dan menjadi referensi dalam proses tumbuh kembang masyarakat. Harapannya setelah membaca komik biografi Bu Risma, masyarakat memiliki pandangan baru mengenai sosok teladan, dan bisa mengambil nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

5.4 Konsep Media

Media yang dimaksud adalah *storytelling* berbasis visual berbentuk komik cetak. Gaya visual komik mengadaptasi berbagai referensi, diantaranya studi-studi eksisting yang telah dilakukan. Visualisasi Rampokan karya Peter Van Dongen menjadi pertimbangan utama dalam perancangan, karena memiliki karakteristik yang ringan dan dapat mewakili karakteristik khusus dalam tiap tokoh, tempat, dan peristiwa.

5.5 Kriteria Desain

5.5.1 Konsep Konten Komik

Konten dalam komik mengambil kisah hidup Bu Risma melalui biografi karya Abdul Hakim sebagai basis utama sebagai rancangan cerita yang dikembangkan menjadi sebuah rangkaian cerita linier (urut dari lahir hingga dewasa). Tujuan dari konsep cerita secara linier ialah untuk memetakan proses tumbuh kembang Risma dari kecil hingga dewasa, sehingga dapat terlihat bagaimana Risma terbentuk dan menjadi orang sukses seperti sekarang melalui proses yang tidak instan. Dengan begitu, diharapkan dapat membuat pembaca mengambil nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Konsep yang digunakan mengadaptasi poin-poin utama dalam kisah hidup Bu Risma. Cerita yang dimaksud telah dikaji dan digali sehingga dapat diambil poin-poin yang dapat digunakan sebagai referensi dan acuan utama dalam menyusun cerita. Poin-poin tersebut adalah :

1. Sosok Risma di masa kecil yang pemberani, cekatan, mandiri, dan suka menolong.
2. Peran Ayah dan Ibu Risma dalam mendidik Risma hingga terbentuknya Risma menjadi pribadi yang pemberani, cekatan, mandiri, dan suka menolong.
3. Konflik kecil perbedaan pendapat mengenai mimpi Risma antara Risma dengan orang tuanya.
4. Risma yang memilih untuk meninggalkan mimpinya dan mengikuti keinginan orang tuanya.
5. Perjalanan karir Risma selama menjadi PNS hingga namanya terdengar untuk diusung menjadi walikota
6. Terpilihnya Risma menjadi walikota Surabaya dan perjuangan Risma dalam mengelola kota Surabaya.
7. Ketidaksanggupan Risma memuncak dan memilih untuk mundur menjadi walikota Surabaya sebelum masa jabatannya berakhir.

8. Reaksi masyarakat yang tidak rela akan mundurnya Risma membuktikan betapa Risma dicintai oleh masyarakat.
9. Risma kembali menunaikan kewajibannya menjadi walikota Surabaya.
10. Risma terpilih kembali menjadi walikota Surabaya untuk periode kedua.

5.5.2 Sinopsis Plot

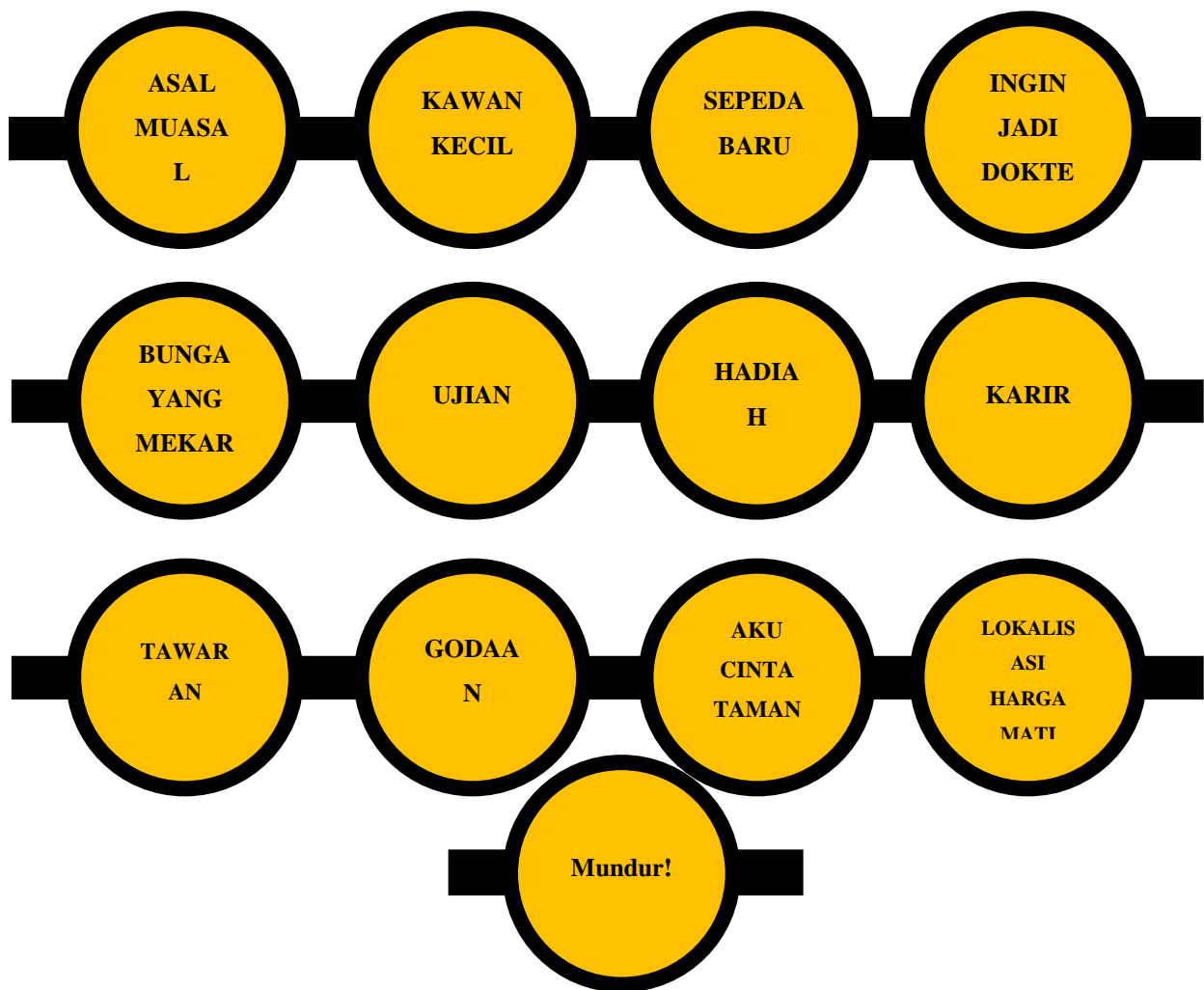
Berdasarkan konsep dan hasil penelitian, plot cerita bersetting tempat di Surabaya dan Kediri dalam setting waktu pada tahun 1945-1960an. Cerita akan disampaikan melalui sudut pandang orang ketiga serba tahu. Dalam cerita ini, perjalanan karakter dimulai dari suasana Perang 10 November yang dipelopori oleh Laskar Hizbullah salah satunya ialah Kakek Risma yang mengajak anaknya (ayah Risma) dalam perjuangan pertempuran perang 10 November. Hingga akhirnya sang kakek gugur, dan sang ayah memiliki harapan kelak akan memiliki keturunan yang bisa menjadi penerus bangsa yang dapat berguna bagi lingkungannya. Tak lama kemudian, lahirlah Tri Rismaharini.

a) Genre

Genre utama yang digunakan adalah drama, sedangkan sub-genre yang digunakan adalah *adventure dan heroik*. Genre ini digunakan karena kisah hidup Bu Risma yang penuh perjuangan dirasa dapat menginspirasi masyarakat dan menjadi teladan untuk lingkungannya. Gabungan genre *adventure dan heroik* dapat menarik pembaca yang menyukai salah satu genre atau kedua genre sekaligus.

b) Pembabakan Plot Cerita

Plot cerita utama dikembangkan dalam empat *chapter* utama. Pembabakan plot adalah sebagai berikut :



Gambar 5. 2 Pembabakan Plot Cerita
Sumber: Yasinta

1. Asal Muasal

Sebelum memasuki kehidupan Risma lebih dalam, kita akan diantarkan pada cerita asal usul keluarga Risma. Kakek Risma, Kyai Yasin, yang merupakan pejuang dari Laskar Hizbullah dalam Pertempuran 10

Nopember. Kyai Yasin juga mengajak sang anak berjuang, yang tak lain adalah Ayah Risma.

2. Kawan Kecil

Saat Risma lahir, sang ayah sudah memiliki panti asuhan yang letaknya bersebelahan dengan rumah. Sehingga, Risma hidup bersama anak panti lainnya. Hal ini mengajarkan Risma untuk hidup berbagi, dan tidak egois. Bahkan, tak jarang orang tua Risma lebih memperhatikan anak panti, karena mereka tidak memiliki orang tua.

3. Sepeda Baru

Risma memang terlahir dari keluarga berkecukupan, namun sang Ayah yang memiliki usaha sampingan tetap mengajarkan pada Risma untuk mandiri dan bekerja keras ketika ingin memperoleh sesuatu.

4. Ingin Jadi Dokter

Semenjak Risma memiliki sepeda, Risma hampir setiap hari bersepeda bersama temannya. Hal itu berimbas pada kesehatannya. Pada kisah ini, kita akan tahu bagaimana Risma mulai memikirkan cita-citanya.

5. Bunga yang Mekar

Risma yang tidak bisa membendung kejenuhannya, mengambil sebuah keputusan agar ia tetap bisa berkegiatan. Dari sinilah Risma mulai mengukir prestasi dan berkembang seperti bunga yang bermekaran.

6. Ujian

Di puncak prestasinya, Risma menjadi anak emas sekolah. Seringkali ia mendapat dispensasi dari sekolah. Namun, ada hal lain yang menyentilnya. Di sinilah kejujuran Risma diuji.

7. Hadiah

Pada kisah ini, Risma dihadapkan pada pilihan dalam menentukan masa depannya. Risma yang rajin belajar agar bisa masuk fakultas kedokteran, akhirnya diterima di jurusan impiannya tersebut. Namun, rupanya orang tua kurang merestui jika Risma harus berkuliah di luar kota, dan orang tua meminta Risma untuk berkuliah di ITS saja, agar kelak masa depannya terjamin untuk menjadi PNS. Saat itu, Risma hanya bisa patuh pada orang tua, dan sebagai hadiah, Risma bisa sukses menjadi PNS setelah lulus.

8. Karir

Halaman yang berisi tentang bagaimana perjalanan karir Risma saat menjadi PNS. Berkat kinerja yang bagus dan jenjang karir yang signifikan, nama Risma mulai didengar oleh orang-orang.

9. Tawaran

Nama Risma semakin dikenal, Risma mulai dilirik untuk menjadi kandidat walikota Surabaya. Dalam kisah ini, kita akan melihat bagaimana proses Risma dalam mengambil keputusan yang besar.

10. Godaan

Mendengar Risma mulai dicalonkan, tentu saja banyak pihak yang memanfaatkan situasi ini. Risma disuap oleh beberapa oknum, namun Risma tetap memilih untuk jujur.

11. Aku Cinta Tamanku

Di sinilah perjalanan Risma dimulai. Pada cerita ini, kita akan menemukan bagaimana Risma mencintai taman-taman di Surabaya, meskipun harus mengalami beberapa gangguan.

12. Lokalisasi Harga Mati

Menutup lokalisasi merupakan salah satu tantangan terberat Risma selama menjadi walikota Surabaya. Banyak aspek yang terdapat pada kisah ini. Ekonomi, sosial, keamanan, dan lainnya. Penyikapan Risma menjadi bagian yang menarik pada kisah ini.

13. Mundur!

Risma sudah sukses dalam menutup lokalisasi terbesar se-Asia Tenggara, Dolly. Namun, rupanya Risma dihadapkan pada konflik batin yang membawanya untuk mundur. Pada kisah ini, akan menunjukkan konflik batin Risma dan bagaimana Risma dicintai oleh Rakyatnya.

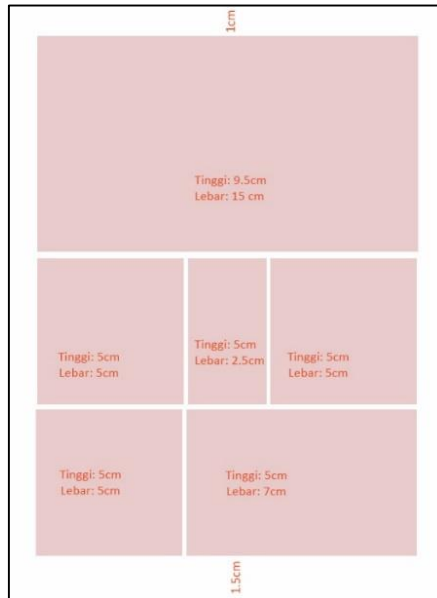
BAB VI

IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Layout dan Panelling

Berikut desain alternatif layout:

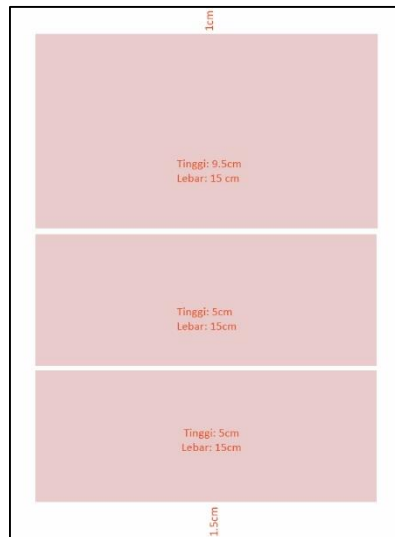
1. Alternatif 1



Gambar 5. 3 Alternatif Panel

Sumber: Yasinta

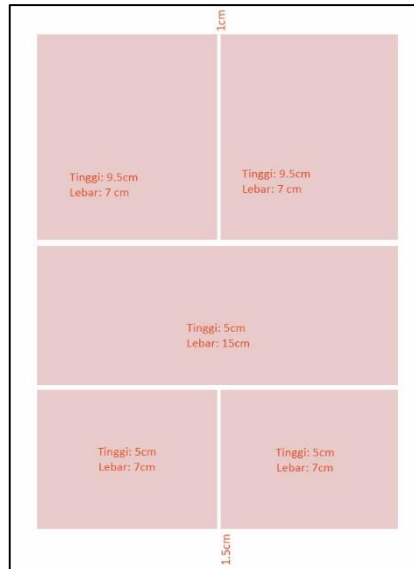
2. Alternatif 2



Gambar 5. 4 Alternatif Panel

Sumber: Yasinta

3. Alternatif 3



Gambar 5. 5 Alternatif Panel
Sumber: Yasinta

6.2 Balon kata, Kotak kata, Page Numbering dan Font

Maksimal balon kata per panel	: 4-5
Ukuran font dialog/monolog	: 5 pt
Ukuran font nomor halaman	: 8 pt
Warna font	: Hitam
Warna font nomor halaman	: Hitam
Warna balon kata dialog/monolog	: Putih
Jenis font	: Back Issues

6.3 Spesifikasi Buku

Ukuran buku	: 15 x 21 cm
Jenis kertas cover	: Art Paper 250gr
Warna	: Full colour

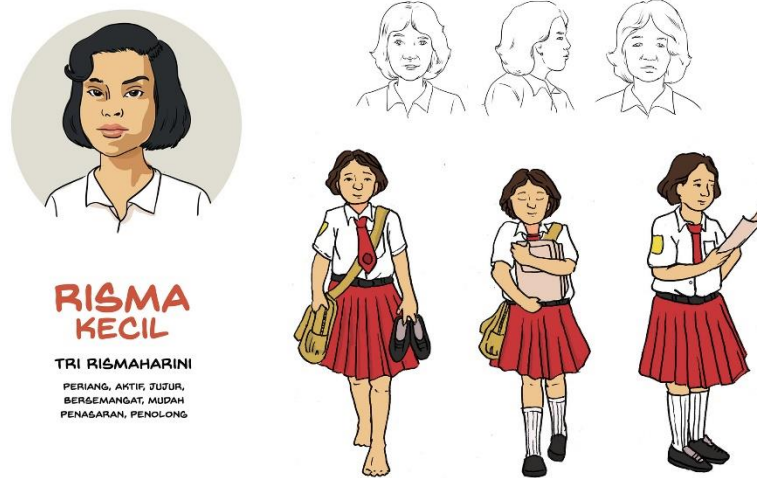
Jilid : Softcover
Reading Order : Kiri ke Kanan

6.4 Desain Karakter

1. Risma Kecil

Deskripsi Karakter :

Tri Rismaharini merupakan tokoh utama dari komik ini, karena kisah hidupnya lah yang akan menjadi konten utama dalam penyajian komik. Menceritakan perjalanan hidup Risma dari lahir, hingga dewasa. Maka dari itu, pada pembagian karakter Risma terdapat tiga karakter Risma, yaitu Risma di masa kecil, Risma di saat remaja, dan Risma di saat menjadi walikota (dewasa).



Sumber Referensi Visual:



Gambar 5. 6 Karakter Risma Cilik
Sumber: Yasinta

Tabel 5.1 Kriteria Risma Cilik

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
		Usia	7-17 tahun
		Tinggi Badan	140-160 cm
		Berat Badan	30-50 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Ikal
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Percaya diri, optimis, semangat, rajin, patuh pada orang tua, suka menolong, haus prestasi
		Sifat (-)	Terburu-buru, tidak bisa diam, emosional
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui pembentukan wataknya dari kecil.
3.	Atribut	Atribut di Rumah	Atasan kaos, bawahan celana, sandal jepit
		Atribut di Sekolah	Seragam SD/SMP/SMA, sepatu pantofel
		Atribut Lomba	-Kostum tari, -baju olahraga, sepatu lari
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Semangat, terkadang murung
		Cara berjalan	Cenderung cepat, tidak suka membuang-buang waktu

2. Risma Remaja



Sumber Referensi Visual:

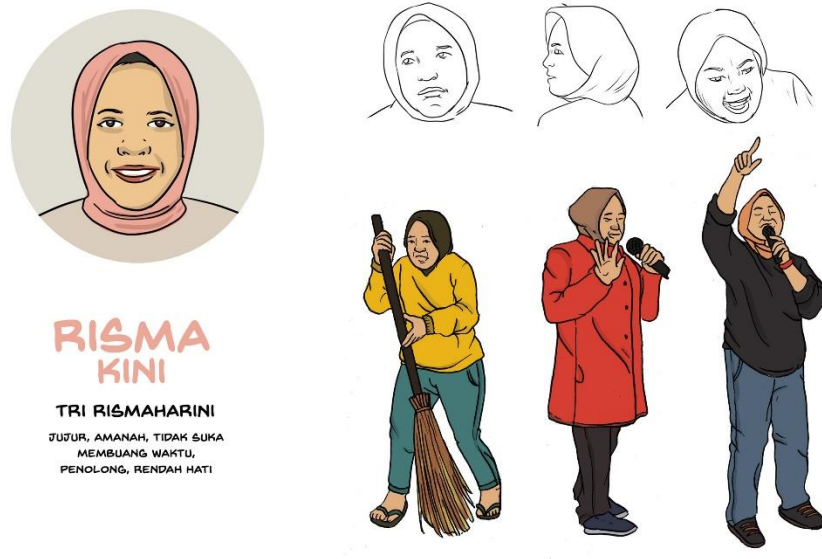


Gambar 5. 7 Karakter Risma Remaja
Sumber: Yasinta

Tabel 5.2 Kriteria Risma Remaja

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
		Usia	18-23 tahun
		Tinggi Badan	155-160 cm
		Berat Badan	51-60 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Ikal
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Optimis, semangat, rajin, cekatan
		Sifat (-)	Terburu-buru, tidak bisa diam, emosional
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui perkembangan kepribadian Risma di masa remaja menuju karirnya.
3.	Atribut	Atribut di Rumah	Atasan kaos, bawahan celana, sandal jepit
		Atribut di Kampus	Atasan kemeja, celana jeans/kain, sepatu pantofel, tas selempang
		Atribut di Kantor	Atasan kemeja, celana jeans/kain, sepatu pantofel, tas selempang
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Semangat, berapi-api
		Cara berjalan	Cenderung cepat dan cekatan

3. Risma Dewasa



Sumber Referensi Visual:



Gambar 5. 8 Karakter Risma Dewasa
Sumber: Yasinta

Tabel 5.3 Kriteria Risma Dewasa

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
		Usia	24 – 56 (sekarang)
		Tinggi Badan	155-160 cm
		Berat Badan	61-70 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Berkerudung
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Optimis, semangat, rajin, cekatan, tidak suka membuang-buang waktu
		Sifat (-)	Terburu-buru, tidak bisa diam, emosional
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui peran-peran Risma ketika menjadi walikota
3.	Atribut	Atribut di Kantor	Kerudung instan, atasan jas walikota, bawahan celana kain, sepatu pantofel
		Atribut di Lapangan	Kerudung instan, atasan baju batik/ kaos panjang, bawahan celana kain, sepatu casual
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Semangat, berapi-api, terkadang menunjukkan amarahnya
		Cara berjalan	Cenderung cepat dan cekatan

4. Ayah Risma

Deskripsi Karakter :

Ayah Risma merupakan tokoh pendukung pada komik ini, di mana sifat Ayah Risma yang tegas berkat didikan seorang pejuang yaitu kakek Risma, mempengaruhi beliau dalam mendidik anaknya untuk menjadi anak yang berbudi pekerti, seperti Risma. Ayah Risma berkecukupan, namun tetap mengajarkan kepada anak-anaknya untuk tidak bergantung kepada orang lain dan mandiri.



Sumber Referensi Visual:



Gambar 5. 9 Karakter Ayah Risma

Sumber: Yasinta

Tabel 5.4 Kriteria Karakter Ayah Risma

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Laki-laki
		Usia	40-45 tahun
		Tinggi Badan	160-165 cm
		Berat Badan	61-70 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Lurus, sedikit beruban
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Tegas, cekatan, tidak suka membuang-buang waktu, pintar berbisnis (membuka usaha)
		Sifat (-)	Kaku, tidak bisa diajak kompromi
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui pengaruh didikan Ayah dalam pembentukan watak Risma di masa kecil
3.	Atribut	Atribut di Kantor	Seragam Pegawai Negeri Sipil
		Atribut di Rumah	Peci, Atasan baju muslim/kaos, sarung/celana kain
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Tidak terlalu menunjukkan ekspresi, lebih kepada omongan
		Cara berjalan	Cenderung cepat

5. Ibu Risma

Deskripsi Karakter :

Dibalik Ayah Risma yang tegas dan disiplin, sosok Ibu Risma merupakan sosok Ibu yang lemah lembut dan penyayang. Ketika sang ayah marah atau mengingatkan sesuatu kepada Risma, sang Ibu yang biasanya menenangkan dan menjadi penengah antara keduanya.



Sumber Referensi Visual:



Gambar 5. 10 Karakter Ibu Risma

Sumber: Yasinta

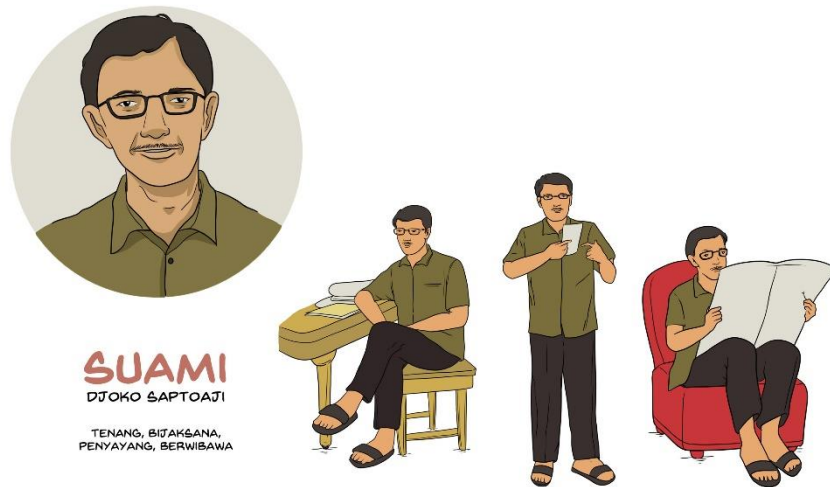
Tabel 5.5 Kriteria Ibu Risma

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
		Usia	38-40 tahun
		Tinggi Badan	150-155 cm
		Berat Badan	61-70 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Disanggul
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Lemah lembut, perhatian, mengayomi
		Sifat (-)	Tidak tegas
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui pola asuh Ibu terhadap Risma
3.	Atribut	Atribut di Rumah	Kebaya
4.	Tingkah laku	Gestur	Lemah (agak membungkuk)
		Ekspresi	Murah senyum, lemah lembut, terkadang sedih
		Cara berjalan	Cenderung pelan

6. Suami Risma

Deskripsi Karakter :

Suami Risma yang bernama Djoko Saptoaji merupakan suami yang selalu tenang dan memiliki sifat yang sabar. Ia selalu setia mendampingi Risma baik di masa-masa sulitnya hingga masa-masa kesuksesannya.



Sumber Referensi Visual:



Gambar 5. 11 Karakter Suami Risma
Sumber: Yasinta

Tabel 5.3 Kriteria Risma Dewasa

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Laki-laki
		Usia	57 (sekarang)
		Tinggi Badan	174 cm
		Berat Badan	61-70 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Cepak
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Tenang, penyabar, penyayang, bijaksana
		Sifat (-)	Pemikir, respon lambat
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui peran-peran suami dalam berbagai situasi yang dihadapi Risma
3.	Atribut	Atribut di Kantor	Atasan kemeja, bawahan celana kain, kacamata
		Atribut di Rumah	Peci, kacamata baca, koran
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Tenang, murah senyum
		Cara berjalan	Cenderung lambat

7. Anak laki-laki Risma

Deskripsi Karakter :

Anak laki-laki Risma yang bernama Fuad Bernardi merupakan anak pertama Risma yang selalu siap siaga di kala sang Ibu mengalami kesulitan. Selalu suportif dan penuh semangat.



Sumber Referensi Visual:



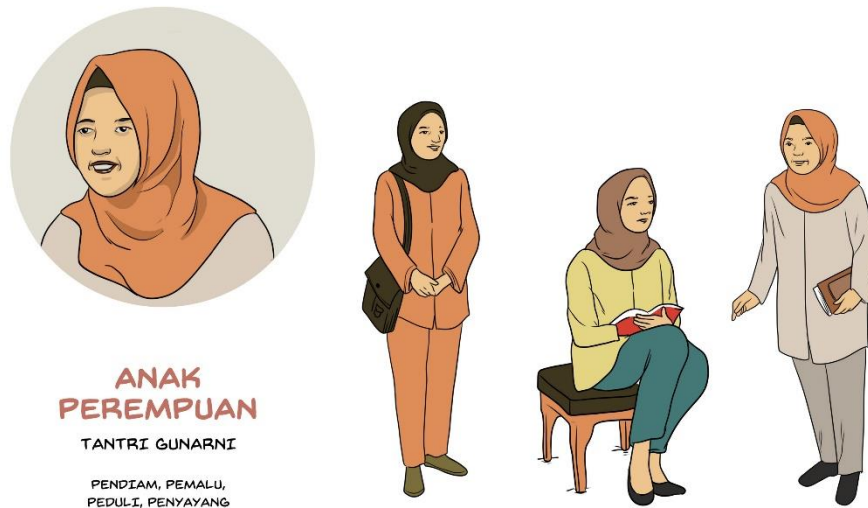
Gambar 5. 12 Desain Karakter Anak Laki-laki Risma
Sumber: Yasinta

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Laki-laki
		Usia	30 (sekarang)
		Tinggi Badan	176 cm
		Berat Badan	61-70 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Cepak
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Penuh semangat, penyayang, peduli
		Sifat (-)	Terburu-buru
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui peran-peran anak Risma dalam berbagai situasi yang dihadapi Risma
3.	Atribut	Atribut di Kantor	Atasan kemeja, bawahan celana kain, kacamata
		Atribut di Rumah	Atasan kaos, bawahan celana pendek/panjang
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Bersemangat, murah senyum
		Cara berjalan	Cepat

8. Anak Perempuan Risma

Deskripsi Karakter :

Anak perempuan Risma yang bernama Tantri Gunarni merupakan anak kedua Risma yang selalu peduli terhadap kondisi Risma, sifatnya yang lembut dan penyayang membuatnya semakin disayang keluarga.



Sumber Referensi Visual:

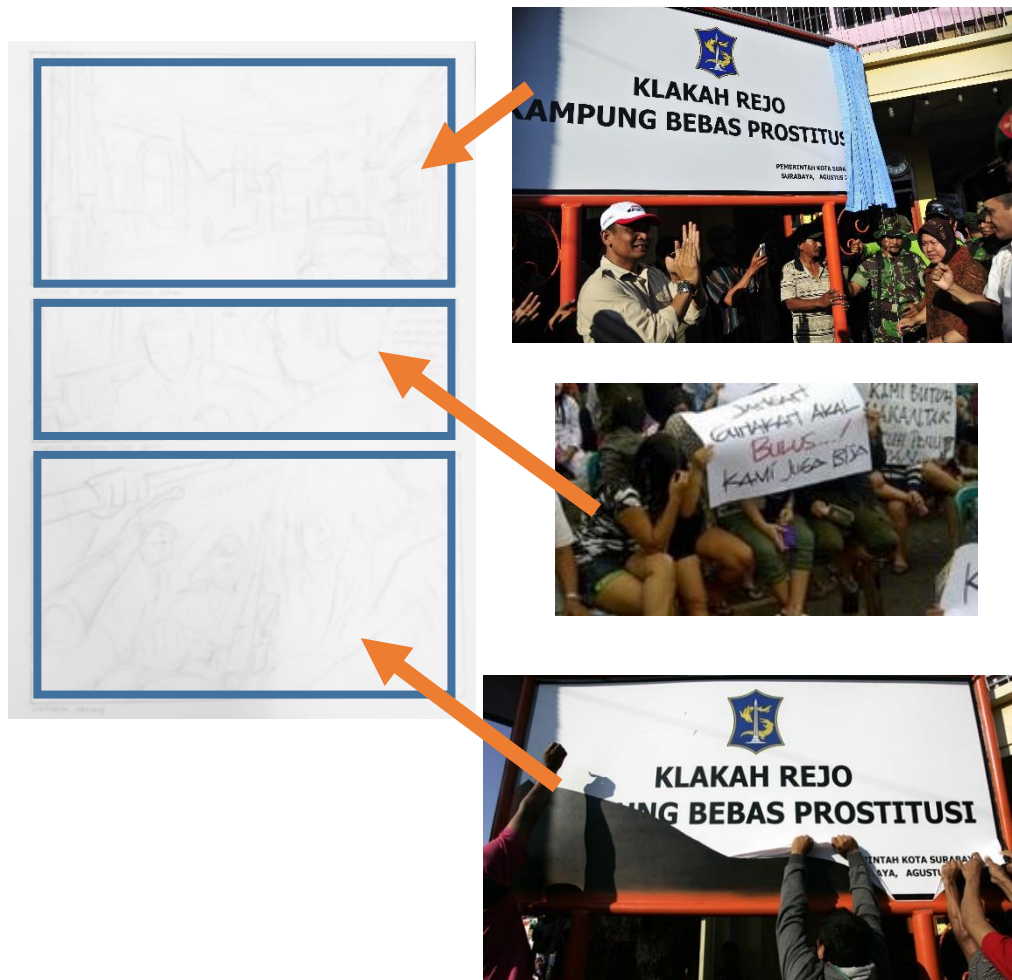


Gambar 5. 13 Desain Karakter Anak Perempuan Risma
Sumber: Yasinta

No.	Kriteria		Keterangan
1.	Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
		Usia	24 (sekarang)
		Tinggi Badan	160-162 cm
		Berat Badan	61-70 kg
		Ras	Jawa
		Rambut	Cepak
		Kulit	Sawo matang
2.	Perwatakan	Sifat (+)	Peduli, penyayang, lemah lembut
		Sifat (-)	Pemalu, tertutup
		Peran	Protagonis
		Tujuan	Mengetahui peran-peran anak Risma dalam berbagai situasi yang dihadapi Risma
3.	Atribut	Atribut di Kantor	Atasan kemeja dan kerudung, bawahan celana kain
		Atribut di Rumah	Atasan kaos, bawahan celana pendek/panjang
4.	Tingkah laku	Gestur	Tegap
		Ekspresi	Pemalu, datar
		Cara berjalan	Lambat

6.6 Implementasi Komik

6.6.1 Penyusunan story board & framing



Gambar 5. 14 Penyusunan Storyboard & Framing

Sumber: Yasinta

Setelah artefak visual terkumpul, mulai dilakukan penyusunan framing untuk diisi storyboard kasar yang nantinya akan lahir sketsa kasar hingga komprehensif sesuai dengan naskah yang dibuat.

6.6.2 Pembuatan Sketsa



Gambar 5. 15 Pembuatan Sketsa
Sumber: Yasinta

Setelah sketsa komprehensif jadi dan dirasa siap untuk dieksekusi, proses selanjutnya ialah outline/inking dan pemberian balon kata/teks.

6.6.4 Komprehensif (coloring & text)



Gambar 5. 17 Komprehensif
Sumber: Yasinta

6.7 Konsep Cover

6.7.1 Konsep Profil/Biografi

Cenderung menampilkan profil wajah tokoh utama secara close up untuk menangkap perhatian dari pembaca, memberi simbol bahwa sebagian besar buku berisi tentang perjalanan hidup tokoh utama.





Gambar 5. 18 Konsep Cover
Sumber: Yasinta

6.7.2 Konsep Metafora (Final)

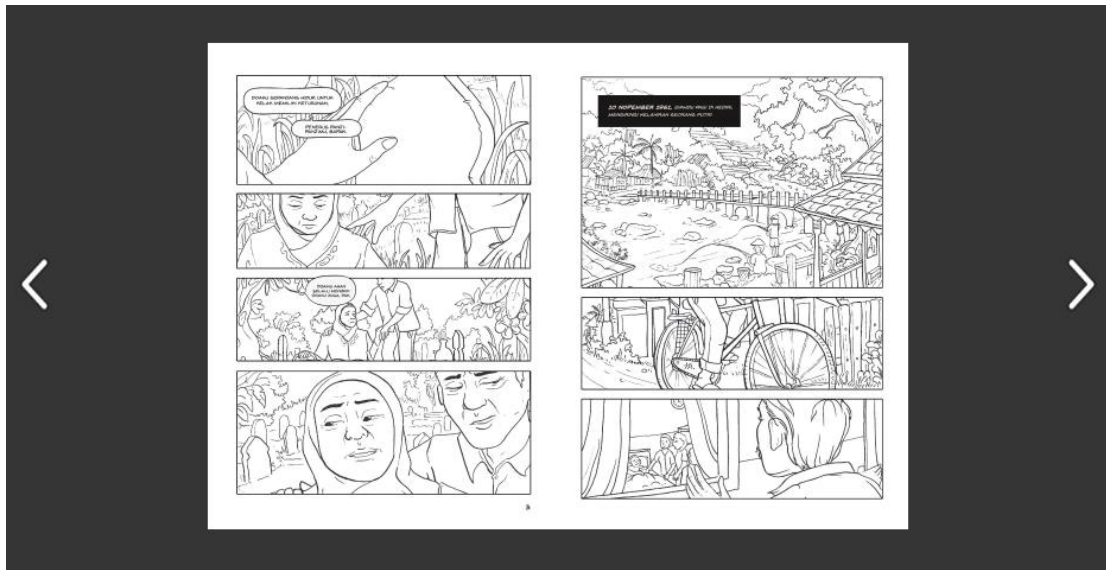
Cenderung menampilkan visual dengan membubuhkan kiasan yang bermakna dalam, sebagai visual yang mewakili isi cerita. Pada alternatif konsep metafora ini menggunakan konsep Risma kecil yang sedang mengayuh sepeda dan membonceng Risma yang sudah dewasa, hal ini dimaknai dengan dua symbol: symbol pertama adalah symbol sepeda yang bermakna hidup harus terus berjalan seperti mengayuh sepeda, jika tidak dikayuh maka hidup tidak bisa dilanjutkan; sedangkan symbol kedua adalah Risma kecil yang membonceng Risma dewasa memberi makna bahwa nilai luhur dan tindak tanduk Risma saat kecil tidak hilang hingga ketika ia dewasa, bahkan sifat-sifat tersebut masih melekat saat ia menjabat menjadi walikota; seperti jujur, murah hati, dan lainnya.



Gambar 5. 19 Konsep Cover Metafora Final
Sumber: Yasinta

6.8 Konsep Pengembangan Bisnis

6.8.1 Pemasaran Pertama Melalui Playstore



Gambar 5.16 Komik Digital format buku

Sumber: Yasinta

Keunggulan E-Book:

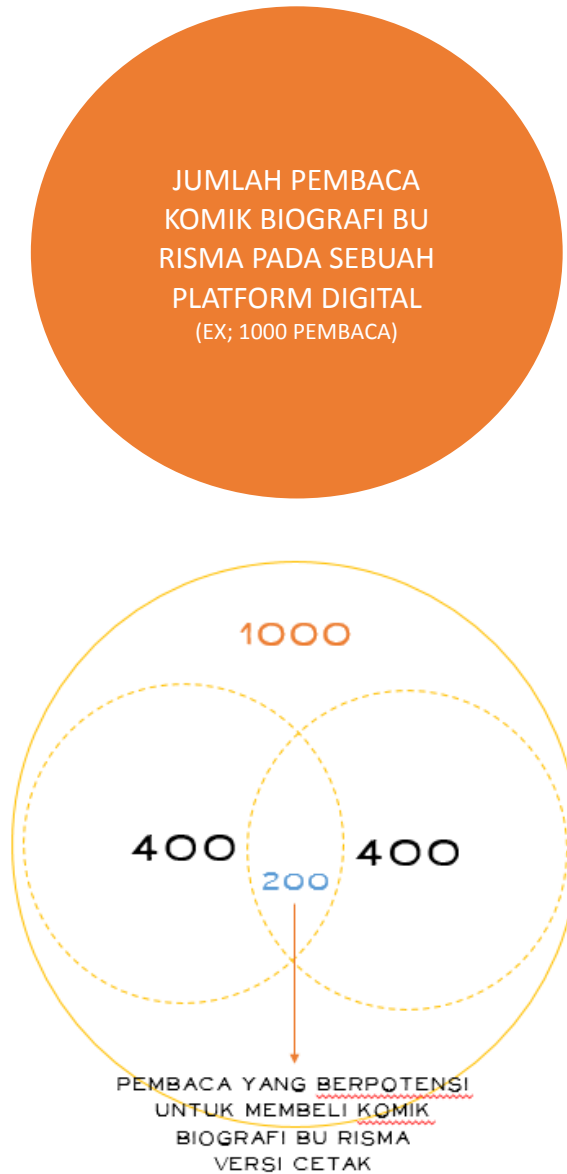
4. Dijual untuk mendapat keuntungan. Banyak orang memperoleh keuntungan besar melalui penjualan ebook.
5. Dibagikan secara gratis. Ebook juga bisa digunakan sebagai insentif untuk pengunjung yang sign up di daftar mailing, atau menggunakannya untuk menetapkan otoritas pada sebuah subjek.
6. Untuk diterbitkan. Dulunya penerbitan tradisional dianggap satu-satunya cara untuk menerbitkan sebuah buku, tapi sekarang tidak lagi. Jika ingin menjadi creator dari penerbitan tradisional, kita menerbitkannya sendiri.

6.8.2 Rancangan Skema Pemasaran



Gambar 5. 20. Gambar Rancangan Pemasaran
Sumber: Yasinta

6.8.3 Rancangan Peluncuran Komik Biografi Versi Cetak



Gambar 5. 21. Gambar Skema Rancangan Pemasaran Komik
Sumber: Yasinta

Alternatif lain dalam pemasaran komik biografi adalah setelah melakukan peluncuran komik digital secara gratis, ketika mencapai angka baca tertentu dan dirasa sudah potensial untuk dikembangkan ke media lain, katakanlah sudah mencapai 1000 pembaca, dapat diperkirakan sekitar 200 pembaca yang berpotensi untuk mengonsumsi dengan media yang lain, kita memberikan penawaran berupa penjualan komik cetak bagi yang berminat.

6.8.4 Konsep Bisnis

Konsep bisnis yang digunakan untuk aplikasi ini adalah penjualan dengan format digital pada akun google playstore, namun juga terdapat penawaran pada penjualan fisik dengan menyediakan buku cetak dengan harga yang relative lebih tinggi. Estimasi penghitungan biaya produksi, promosi, hingga penentuan harga adalah sebagai berikut :

Biaya Account

Akun Play Store	25	USD	x	13.300	Rp	385.000
Total Biaya Akun					Rp	385.000

Biaya Riset

Print Dokumen

Print Dokumen warna	76	lbr	x	1.000	Rp	76.000
---------------------	----	-----	---	-------	----	--------

Transportasi & Akomodasi Riset

Travel Surabaya – Pati	3	trip	x	100.000	Rp	300.000
------------------------	---	------	---	---------	----	---------

Bensin Transportasi dalam	35	Liter	x	7.000	Rp	245.000
---------------------------	----	-------	---	-------	----	---------

Operasional Riset

Kuota Internet	10	GB	x	10.000	Rp	100.000
Total Biaya Riset					Rp	953.500

Biaya Desain

Biaya Ilustrasi Lineart	1500	halaman	x	10.000	Rp	15.000.000
Biaya Digital Coloring	1000	halaman	x	15.000	Rp	15.000.000
Total Biaya Desain					Rp	30.000.000

Biaya Pemrograman

System Programmer Aplikasi	1	paket	x	7.000.000	Rp	7.000.000
Total Biaya Pemrograman					Rp	7.000.000

Biaya Promosi Awal

Merchandise

Pin	35	buah	x	3.000	Rp	105.000
Stiker	50	buah	x	2.000	Rp	100.000
Totebag	50	buah	x	25.000	Rp	1.250.000
Stan	3	event	x	150.000	Rp	450.000
Total Biaya Promosi Awal					Rp	1.905.000,-
Total Biaya Produksi					Rp	33.243.500,-

Biaya Operasi di Masa Depan (1 tahun)

Ads Cost Online (Google)	3	bulan	x	850.000	Rp	2.550.000
Pengajuan HaKI Satu Set	1	buah	x	1.250.000	Rp	1.250.000
Ads Cost Stand Pameran	2	buah	x	4.000.000	Rp	8.000.000

Perlengkapan Pameran

Banner	2	buah	x	50.000	Rp	100.000
Taplak	2	meter	x	12.000	Rp	24.000
Poster	2	A3	x	10.000	Rp	20.000
Merchandise	1	tahun	x	700.000	Rp	700.000

Total Biaya Operasi 1 tahun **Rp 12.644.000**

Total Biaya **Rp 48.766.000**

Konversi Min. Rupiah > In-App Currency Rp 10.000 per 500 IAC

Rasio Konversi Ideal per Download Rp 50.000 per 3250 IAC

$$BEP = (Total\ Harga\ Produksi + Operasi\ Masa\ Depan) \div Harga$$

$$9.283 = (33.243.500 + 12.644.000) \div 10.000$$

$$Harga\ buku = Rp85.000,-$$

5.6.5 Konsep Perusahaan

Dalam mengatasi pembelian, penjualan, dan pengembangan lebih lanjut baik komik dan aplikasi, dibutuhkan sebuah instansi yang dapat mengatasi.

5.6.6 Konsep Pengembangan Produk

Dalam pengembangannya, komik biografi memiliki beberapa jenis proses, yaitu proses promosi, integrasi media, dan pengembangan variasi. Berikut ini penjabaran dari masing-masing proses pengembangan yang akan dilalui:

A. Promosi

Proses ini memiliki dua jenis kegiatan yaitu secara langsung maupun tidak langsung. Promosi secara langsung adalah promosi dimana kita bertemu

langsung dengan *user* atau pembaca. Sedangkan promosi tidak langsung adalah proses promosi dimana kita tidak bertatap muka langsung dengan *user*. Berikut ini langkah-langkah yang akan dilakukan:

B. Iklan Online

Untuk mempermudah beriklan, menggunakan platform instagram ads yang dapat membantu mempromosikan komik biografi. Cara termudah untuk menjalankan iklan adalah dengan mempromosikan kiriman yang dibagikan di Instagram. Cukup pilih kiriman yang ingin kita promosikan, lalu dilacak berapa banyak orang yang melihat dan berinteraksi dengan kiriman tersebut di dalam aplikasi. Ketika akan memasang iklan, kita harus benar memasukkan jangkauan data dari target user yang dituju, kemudian pilih *keyword* pencarian (untuk website) yang paling sering dicari dan masih berhubungan dengan aplikasi yang kita promosikan. Kunci dari keberhasilan adalah pemilihan kata kunci dan *input* target yang tepat. Untuk kata kunci yang kita pilih adalah “Komik Biografi Risma”.

C. Pameran

Selain iklan *online*, yang dibutuhkan untuk pemasaran adalah pameran dalam sebuah acara yang terkait dengan bidang komik, yaitu untuk menunjang buku cetak, terdapat launching buku.

D. Integrasi Media

Pengembangan ini meliputi beberapa jenis media yaitu komik cetak, *merchandise*, dan *sticker* LINE (atau aplikasi lain).

1. Komik cetak yang diproduksi tiap satu *chapter*.
2. *Merchandise* yang disediakan yaitu berupa :
 - a. Gantungan kunci
 - b. Set stiker
 - c. totebag

3. Stiker aplikasi *chatting*. Karakter dari komik ini akan dijadikan stiker lucu yang dapat digunakan dalam aplikasi *chat* seperti LINE.
4. Postcard
5. Totebag
6. Pembatas buku

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Buku komik biografi Tri Rismaharini merupakan media yang tepat untuk menyampaikan kisah hidup sisi lain Risma dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat akan keingintahuan mereka. Dalam penyampaian kisah Risma yang mengandung 9 dari 18 nilai-nilai pendidikan karakter, metode yang tepat ialah menggunakan penyampaian melalui cerita pendek dalam komik yang diakhiri konklusi nilai moral yang dapat dipetik dalam setiap cerita.
2. Hadirnya buku komik biografi tokoh politik yang dikemas secara ilustratif dan edukatif, diharapkan dapat mengkomunikasikan kepada masyarakat Surabaya tidak hanya mengetahui sepak terjang Bu Risma selama menjadi walikota, namun juga kisah hidup dan proses bagaimana beliau menjadi orang sukses dengan perjalanan yang tidak instan, sehingga pembaca bisa mendapatkan referensi dan cerita baru.

6.2 Saran

1. Dalam perkembangannya, komik merupakan salah satu media penceritaan yang tepat. Diharapkan setelah terancangnya Buku Biografi Risma, komik biografi tokoh-tokoh yang ada di Indonesia lebih diperbanyak, karena komik biografi tokoh di Indonesia masih tergolong sedikit jika dibandingkan dengan tokoh dunia. Jika pembuatan komik biografi tokoh di Indonesia meningkat, hal ini dapat mencerdaskan masyarakat mengenai

tokoh-tokoh penting yang ada di Indonesia, sehingga komik dapat mengeksplor kearifan lokal di Indonesia.

2. Perlunya penambahan anggaran biaya pada strategi pemasaran komik pada setiap event yang diikuti guna mendukung penjualan komik. Sekaligus penambahan anggaran biaya pada saluran penjualan komik, dan menentukan pembagian royalti pada setiap distributor komik.
3. Perlunya pemfokusan cerita di awal, nilai-nilai apa yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Sebisanya mungkin konten difokuskan apa yang ingin dibahas, agar insight dan kesan bisa sampai setelah masyarakat membaca.
4. Selain riset untuk desain karakter dan environment, perlu diadakannya riset untuk storyboard komik kepada narasumber - narasumber, guna mengoreksi alur cerita, dan visualisasi pada setiap panel.
5. Pada pengujian user testing mengenai buku cetak, sebaiknya ukuran buku cetak diperkecil agar memudahkan pembaca untuk membawa dan menyimpan.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Apa Ya Arti Kata 'Vintage'?. (7 April 2014).

<http://edupaint.com/pojok-unik/pojok-unik-interior/5626-apa-ya-arti-kata-vintage.html>

Biografi: Pengertian, Jenis-Jenis, dan Strukturnya. (2 April 2017).

<https://majalahpendidikan.com/biografi-pengertian-jenis-jenis-dan-strukturnya/>

Budiraharso, Sandhy Adhitya. (2014). *Risma Perempuan Hebat & Fenomenal*. Sinar Kejora.

Hakim, Abdul. (2014). *Merajut Kemelut*. Sinar Kejora.

Hakim, Abdul. (2014). *Tri Rismaharini*. Change.

Mayor of the Month for February 2014: Tri Rismaharini Mayor of Surabaya, Indonesia. (5 Februari 2014).

http://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2014/04/140416_walikota_risma_penghargaan

McCloud, Scott. (2006). *Membuat Komik*. Gramedia.

Profil Tri Rismaharini. (5 Februari 2014).

<https://www.merdeka.com/tri-rismaharini/profil/>

Surabaya meraih penghargaan kota masa depan di London. (17 April 2014).

http://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2014/04/140416_walikota_risma_penghargaan